聆听心跳之诗——心跳回忆十周年特别企划

UCG

游戏机实用技术

2004.7B

TV GAME SEMIMONTHLY

攻略透解

伊莉丝的工作室 永恒玛娜

索尼克Advance3

马里奥对大金刚

前线狙击

VR战士 电子时代

斯特拉的众神

铁拳5

007黄金眼2

前线任务在线

MagnaCarta

寂静、罪恶与解脱——寂静岭系列世界观回顾

现代奇谭——东京魔人学园系列巡礼

Gamehalo VCD

新魂斗罗

OUTRUN2

幻想水浒传IV

梦幻之星 宇宙

机战MX精彩回放

机战MX

彻底攻略研究！直击MX！魂MAX！

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

全新控球系统首度公开

裁判终于首度现身赛场

大师联赛出场队138支

Tot.107 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

本期赠送 塞尔达新款清凉扇 Gamehalo精彩VCD

www.plumbook.cn

电玩游戏专用线材系列 1

东方晨明®

以诚为本

《专为国人打造、适用国内任何制式TV》

本公司线材采用无氧铜(OFC)进口端子、塑料等材料制造，采用高屏蔽保真设计，抗干扰性能强，传输信号效果佳。

晨明授权各地总经销：

北京：李先生 010-85617498
上海：何先生 021-62445493
天津：张先生 022-27265291
杭州：董先生 0571-86093989
南京：卫先生 025-85514909
哈尔滨：杜先生 0451-84611929

http://www.cm-game.com
欢迎加盟、欢迎点击！

晨明（广州）电子有限公司
联系地址：广州市西堤二马路南太B108
电话：020-81013852
传真：020-81013852
手机：13829751326
小灵通：020-33081658
联系人：孙阿芳

待续2

www.plumbook.cn

焦点 Our Focus

燃遍中华大地的ESWC电竞之火

ESWC2004中国网通“宽带中国”电竞世界杯决赛电竞高手激情碰撞！

■中华世纪坛的超大大屏幕墙。

■《PES3》决赛选手与CCTV著名节目主持人张斌。

炎炎夏日的5月，中华大地上的电竞高手们迎来了属于自己的竞技盛会——ESWC2004 中国网通“宽带中国”电竞世界杯全面开赛！

此次赛事是迄今为止国内规模最大、水平最高的电竞比赛！共有25个赛区近万名玩家参加了ESWC2004 的比赛。比赛项目是《魔兽争霸 3》、《反恐精英》、《PES3》（即《WE7》的欧洲版称法）3个正式比赛项目以及《反恐精英》女子大师杯1个表演项目。不仅吸引了国内最主流的玩家群体，同时也将TV Game（电视游戏）列入到了比赛项目中，极大地拓展了电竞赛事的影响范围；女性玩家成为了此次赛事另外一个重要的组成部分，ESWC2004 也成为了首届无性别区分的电竞赛事。

▲聚精会神的观众们

ESWC——每年都有70多个国家数十万的爱好者前往法国，在那里等待着他们的将是一周的电子竞技狂欢和超过 20 万美元的奖金。

经过数月的准备后，ESWC2004 电竞世界杯中国赛区的比赛于5月21日首战打响！济南、沈阳、长春、石家庄、南宁、杭州、深圳、福州、西安、广州共10个城市同时开战！25日成都赛区的比赛更是在盛大的西博会上隆重举行，华中地区的电竞之火也被点燃！第三轮比赛（共14个城市）于28日展开，北京、南京等重要城市的比赛也精彩纷呈。

▲两位 PES3 决赛选手与张斌

而首次被列为正式比赛项目，并由《游戏机实用技术》承办的《PES3》的参赛玩家数量之多，更是空前！全国8个赛区共计将近2000名玩家报名参加比赛。各地媒体近110家，包括像CCTV、新浪等大型传统媒体与网络媒体争相报道此次赛事，地区承办方包括地区体委、专业电竞组织、地方大型活动运营商在内的大批合作伙伴，在赛事的宣传和组织上也都是最具专业性的。最后一个赛区——上海，中国最繁华的商业城市，其最高水平的战斗吸引了周边众多的观众和选手，战况可谓空前激烈！在将近2000名中选手决出8位参加北京决赛的选手，本次电子竞技世界杯《PES3》项目可谓汇聚了全国的足球游戏顶尖高手！

6月6日下午的北京，ESWC2004电竞盛典的最后时刻来临！以浓缩民族历史、传承中华文明的中华世纪坛为背景舞台，这次ESWC中国区总决赛，更是突破性地使用世纪坛最具科技含量的大屏幕放映厅作为比赛现场。适逢中法建交40周年，而法国又是近年世界足坛的No.1，本次《PES3》项目的中国代表既要通过电子竞技展现我们中国足球的实力，又是代表了中法两国友好外交的和平使者，真可谓之意义重大啊！

▲ CCTV5 主持人甄诚

开幕式在中央电视台体育频道《全明星猜想》节目的著名主持人甄诚的主持下，拉来了序幕。中央电视台体育频道著名节目主持人张斌担任现场解说。现场的气氛极为热烈，大家都在关注着场内的大屏幕，心中都有着一个共同的问题：究竟谁才是中国电子竞技的足球第一人呢？在今天的决赛中，陈志良选手选择巴西，王早行选手则选择法国。不过，在张斌的“引导”下，双方运动员还很“坦白”：作出以上的选择更多是出于一种较为“功利”的考虑，如果是出于最朴素的爱好，他们会分别选择阿根廷和西班牙。比赛开始，双方节奏相当之快，不到10分钟，比分已经变成1：1。在张斌的精彩解说下，使用法国队的王早行显然状态更好，最终他凭借亨利的“帽子戏法”以4：1胜出。

▲颁奖典礼

在一个月后，这14位中华电竞精英，将满载着中国玩家的希望，登陆法兰西，挑战世界各国高手，冲击电竞世界杯。两位《PES3》项目的中国区代表选手——成都赛区的王早行和北京赛区的陈志良将带着全国《WE》玩家的希望，飞向世界足球的中心欧洲，在法国的最后决战中打出我们中国玩家的风采与实力！

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP CNC中国网通 CNETNetworks
ESWC 2004 中国网通“宽带中国”电竞世界杯
CNC 中国网通
NVIDIA ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.7B TV GAME SEMIMONTHLY
总第107期 TV GAME 半月刊 2004年7月B

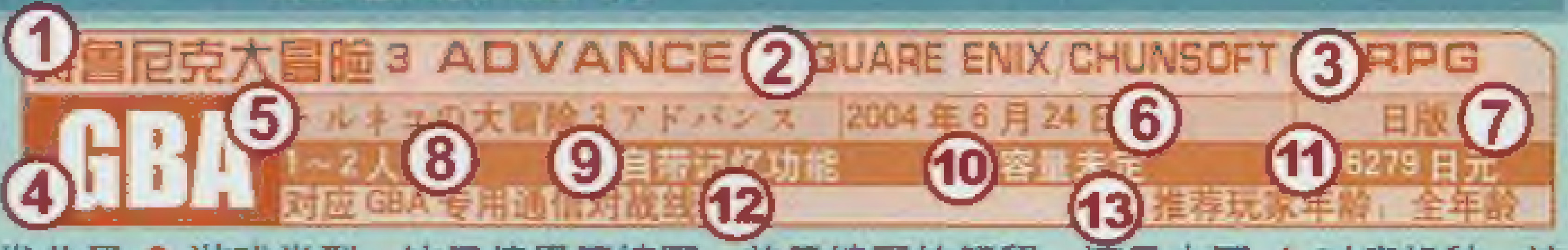
封面用图：伊莉丝的工作室 永恒玛娜
©GUST CO.,LTD.2004/Illustration：双羽纯

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

焦点 燃遍中华大地的ESWC电竞之火 1
ESWC2004中国网通"宽带中国"电竞世界杯决赛电竞高手激情碰撞！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4
- "任天堂帝国"在行动！—— 4
- GBA终于正式进军中国大陆市场 6
- "E3 2004展出奖"官方评选揭晓 —— 5
- 老山内是世界上第377位最富的人 —— 6

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 8

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 10

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 12
- 世界足球 胜利11人8 —— 12
- 指环王：第三纪 —— 16
- 前线任务在线 —— 18
- 斯特拉的众神 —— 20
- 007黄金眼2 —— 24
- 东京魔人学园 外法帖血风录 26
- 零 红蝶 —— 28
- MagnaCarta —— 30
- 铁拳5 —— 36
- 蜘蛛人2 —— 38
- 牧场物语 美妙人生 女生版 —— 15
- 太鼓之达人 四代目 —— 17
- 最终幻想XI 普洛玛西亚的咒缚 —— 19
- 吸血恐慌 —— 23
- 飞驰竞速 —— 25
- 九龙妖魔学园纪 —— 27
- 爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO —— 29
- VR战士 电子时代 —— 34
- SPIKEOUT BATTLE STREET —— 38

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 39

特企 聆听心跳之诗 43
《心跳回忆》十周年特别企划

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 50
- 足球王国 试验版 —— 50
- 神偷：死亡阴影 —— 52

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GB	GAMEBOY，Nintendo公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
GG	GAME GEAR，SEGA公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，Hudson公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，Hudson公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WS	WONDER SWAN，Bandai公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo

- 异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 03:54
- 新魂斗罗＋蜘蛛人 2 —— 05:08
- 火爆狂飙 3+RUNOUT3 —— 03:57
- 幻想水浒传 IV+ 数码恶魔传说 —— 04:57
- 续·我们的太阳 —— 03:40
- 梦幻之星 宇宙 —— 03:24
- J 联盟创造职业球会！’04 —— 03:50
- 《WE7I》欧锦赛 2004 主题曲 MV —— 03:41
- 樱坂消防队 —— 03:00
- 超级机器人大战 MX —— 09:30
- 火热秘技 —— 04:12
- 游戏动漫园 —— 07:51
- 游戏史上的名场面赏析 VOL.2 —— 05:54
- 《最终幻想 编年史》宣传片 —— 01:19
- ENDING SONG —— 02:00

特稿

寂静、罪恶与解脱——“《寂静岭》系列”世界观回顾 54

现代奇谭——“《东京魔人学园》系列”巡礼 64

游戏立方

网罗所有和游戏有关的趣味话题 58

攻略透解

- 超级机器人大战 MX —— 66
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜 —— 76
- 索尼克 Advance3 —— 84
- 马里奥对大金刚 —— 88

研究中心

探索游戏乐趣、将游戏进行到底 91

- 血腥咆哮 4 —— 91

火热秘技

最快速、最实用的秘技火热呈上 92

电子竞技场

报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 93

游戏动漫园

游戏与动漫画的互动 96

自由谈

让读者玩友在此畅所欲言 98

游风艺苑

拿起画笔，描绘你自己的游戏 100

读编往来

读者与编辑的轻松交流 101

互动信箱

一起办好属于大家的游戏杂志 106

游戏索引

ARC

- 铁拳 5 —— 36

GBA

- 古惑狼 紫 —— 40
- 马里奥对大金刚 —— 39 88
- 索尼克 Advance3 —— 39 84
- 小龙斯派罗 橙 —— 40

NGC

- 007 黄金眼 2 —— 24
- 灵魂能力 II —— 92
- 牧场物语 美妙人生 女生版 —— 15
- 瓦里奥世界 —— 41
- 蜘蛛人 2 —— 38

PS2

- 007 黄金眼 2 —— 24
- MagnaCarta —— 30
- VR 战士 电子时代 —— 34
- 爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO —— 29
- 超级机器人大战 MX —— 66
- 东京魔人学园 外法帖血风录 —— 26
- 哈利·波特 阿兹卡班的囚徒 —— 41
- 红海 2 —— 92
- 九龙妖魔学园纪 —— 27
- 扣杀球场 职业锦标赛 2 —— 41
- 灵魂能力 II —— 92
- 前线任务在线 —— 18
- 斯特拉的众神 —— 20
- 世界足球 胜利 11 人 8 —— 12
- 太鼓之达人 四代目 —— 17
- 吸血恐慌 —— 23
- 猩红之泪 —— 92
- 信长战记 —— 92
- 血腥咆哮 4 —— 91
- 伊莉丝的工作室 永恒玛娜 —— 39 76
- 勇者斗恶龙 V 天空的新娘 —— 42
- 蜘蛛人 2 —— 38
- 指环王：第三纪 —— 16
- 足球王国 试验版 —— 39 50
- 转生学园幻苍录 —— 40
- 最终幻想 XI 普洛玛西亚的咒缚 —— 19

Xbox

- 007 黄金眼 2 —— 24
- SPIKEOUT BATTLE STREET —— 38
- 飞驰竞速 —— 25
- 哈利·波特 阿兹卡班的囚徒 —— 41
- 灵魂能力 II —— 92
- 零 红蝶 —— 28
- 神偷：死亡阴影 —— 40 52
- 星际传奇 2 —— 41
- 蜘蛛人 2 —— 38
- 指环王：第三纪 —— 16

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴途 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市[illegible]家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8368379 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004 年 7 月 16 日
定价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL

www.plumbook.cn

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏·情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

特报 “任天堂帝国”在行动！任天堂计划本财年内售出350万台NDS

任天堂于5月底举行了一次业绩结算的说明会，会上公布了上一财年的业绩。2003财年（2003年4月1日～2004年3月31日）任天堂的销售额约为5148亿日元，纯利润约为332亿日元，纯利润方面约是2002财年的50%！但任天堂预计2004财年销售额为5300亿日元，纯利润是2003财年的2倍以上，为700亿日元。

任天堂还同时公布了下一财年的经营目标，可以看出，2004财年将是任天堂非常活跃的一年，同时，2004财年也是任天堂关键的一年，因为任天堂将在2004年发售全新掌机NDS，而且任天堂原社长山内溥曾说过，“如果NDS失败了，那么任天堂将走向没落”。NDS是否真能成为任天堂的新“救命稻草”？让我们拭目以待。

以下是任天堂在说明会上所公布的情报的总结，以分点的形式列出：

●任天堂宣布将在中国大陆销售GBA

任天堂在中国的合资公司神游科技有限公司将在中国大陆正式销售GBA，具体请见后面的新闻。

●今后主要生产GBA SP，GBA为预定生产

也就是说老型号的GBA在日本已经大致相当于停产状态了，任天堂基本上只生产GBA SP了。

●任天堂本年度的主要发售计划

任天堂在这次大会上公布了最新的作品发售计划，虽然大多作品我们已经在E3上见识到了，但其中我们仍可以看到一款新作，即GBA版的《MOTHER 3》，这是任天堂的畅销RPG“《MOTHER》系列”的最新作，伴随着GBA上《MOTHER 1+2》的发售，最终任天堂还是宣布系列最新作在GBA上登场。

●“任天堂帝国”战绩公布！

每年任天堂公布业绩，都要让人对如天外数字般的业绩数据感叹不已——任天堂的确可以称得上是“帝国”级游戏公司啊！

2003年财年主要销售业绩（2003年4月1日－2004年3月31日）

机种	游戏名	年度销量	累计销量
GBA	口袋妖怪 蓝宝石·红宝石	612万套	1278万套
GBA	马里奥 ADVANCE4	259万套	259万套
NGC	马里奥赛车 双重冲击	358万套	358万套
NGC	马里奥聚会5	164万套	164万套
NGC	塞尔达传说 风之杖	131万套	333万套

可以看得出，任天堂现在最强的软件就是《口袋妖怪》！而且历时近10年，《口袋妖怪》依然具有极强的吸引力。这5款主要的畅销软件中，有3款都是以马里奥为题材的，虽然都是马里奥为名，但它们的玩法其实是完全不同的。

系列作累计销量

这块就是天文数字的集中地了，马里奥、塞尔达、大金刚以及口袋妖怪，这“四大金刚”个个都能独挡一面，现在都集中在任天堂门下，任天堂自然要成为“任天堂帝国”了。

○“《超级马里奥》系列”1亿7400万套			○“《大金刚》系列”4300万套		
掌机版	9款作品	5400万套	掌机版	7款作品	1500万套
家用机版	10款作品	1亿2000万套	家用机版	10款作品	2800万套
○“《塞尔达传说》系列”4200万套			○“《口袋妖怪》系列”9100万套		
掌机版	5款作品	1200万套	掌机版	11款作品	9100万套
家用机版	7款作品	3000万套			

GBA硬件累计销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	408万台	315万台	1321万台
北美	780万台	945万台	2481万台
其他	377万台	500万台	1338万台
合计	1565万台	1759万台	5140万台

北美地区的GBA销量几乎是日本的两倍，北美掌机游戏市场之大令人惊叹，不过这可能也与日本的手机游戏市场比美国发达有一定关系。

GBA软件累计销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	1693万套	1712万套	4700万套
北美	3066万套	4243万套	9647万套
其他	1153万套	1535万套	4033万套
合计	5912万套	7489万套	1亿8379万套

GBA软件销量接近2亿套，但平均之下每台GBA附带卖出的GBA游戏只有3.5款，对于已经销售了3年多的主机来说，这样的数字并不算高。

NGC累计硬件销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	90万台	99万台	346万台
北美	291万台	272万台	785万台
其他	194万台	132万台	327万台
合计	576万台	502万台	1457万台

日本方面两年来NGC的年销量都不到100万台，令人感叹。想当年，FC及SFC在日本何等威风……

NGC累计软件销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	633万套	850万套	1890万套
北美	2596万套	2835万套	6458万套
其他	1385万套	1052万套	2439万套
合计	4614万套	4737万套	1亿787万套

日本和北美的NGC软件销量差距已经不像硬件那样是差1倍了，而是差了2倍以上！NGC在日本的不振已经非常明显。

●NDS的年度出货量计划是350万台

不知道是真的充满自信还是与索尼在文字上较劲，任天堂也宣布了他们的NDS出货量计划——350万台，这个数字和之前PSP公布的300万台出货量很接近，但又多出了50万台。任天堂是有针对性地提出这样的计划出货量吗？不得而知（笑）除了NDS的计划出货量外，任天堂还预计NDS本财年的软件销售数将可以达到1500万套！这就等于说任天堂认为本财年之内，所卖出的每台NDS都附带能卖出约5款NDS游戏！（假设NDS实际卖出了300万台）这才是一项非常有野心的数据！

●任天堂将于2005年5月17日公布NGC后续机种！

NGC后续机种将于2005年E3新闻发布会上公布，2005年E3的日期已经定为2005年5月18日召开，按照惯例，任天堂的E3新闻发布会是在E3前一天举行的，所以可以推断：任天堂将于2005年5月17日公布NGC后续机种！

& 3DM-SMW
www.plumbook.cn

特报 “E3 2004展出奖”官方评选揭晓 PSP获得“最佳展出奖”桂冠

“E3 2004展出奖”是E3的官方游戏评选奖项。同时“E3 2004展出奖”也属于“游戏评论家奖”中的一个部门，即“Game Critics Awards：Best of E3”，评委由美国权威媒体，尤其是游戏媒体界的各知名评论员所组成，评选的对象为E3展上所有展出的软件、硬件。虽然评选结果只是代表了美国人的喜好取向，但我们不得不否认美国人将对游戏界产生的影响，因为美国就是现在世界上最大游戏王国！

注：以下名单中第一项即该奖的得主，其余为提名作品。其中的“Multi”即指跨平台的软件或硬件。

最佳展出奖	
PSP	PSP
Xbox	光环2
NDS	NDS
PC	分裂细胞3
PC	半条命2

无疑这个竞争最激烈的奖项将在NDS及PSP之中诞生，最终，还是PSP成为美国人眼中最耀眼的掌机！

最佳原创游戏	
NGC	大金刚：丛林节拍
PS2/Xbox	外星毁灭者
PS2	战神
NGC	大玉
Xbox	翡翠帝国

这是一个表扬有创意的游戏的奖项，提名游戏中还有两款游戏我们未曾在之前的E3报道中介绍，《外星毁灭者》(Destroy All Humans!)是《全能战士》开发者Pandemic的新作，游戏中玩家将扮演火星人，任务就是在地球毁灭人类……《大玉》(Odama)则是任天堂的创意游戏，游戏是策略+弹珠台，怎么样？是不是很奇怪的组合？（上图）

最佳PC游戏	
PC	分裂细胞3
PC	半条命2
PC	指环王：中土战记
PC	罗马：全面战争
PC	模拟人生2

也是竞争比较激烈的一个奖项了，《分裂细胞3》这次以令人咋舌的画面水准赢得了美国人的心。

最佳游戏机游戏	
Xbox	光环2
PS2	战神
NGC	银河战士PRIME 2
NGC	生化危机4
Xbox	翡翠帝国

《战神》(God of War)获得提名可能有些出乎大家的意料，其实《战神》也确实是SCEA力推的大作，从目前E3的展出情况来看，《战神》果然颇具大作风范。（上图）

最佳主机 周边设备	
PSP	PSP
NGC	康茄鼓
NDS	NDS
PC	影像数组
–	幻影主机

既然是本年度的“最佳展出奖”，那么自然在这个部门奖中也是得主了。

最佳主观视角射击游戏	
Xbox	光环2
NGC	银河战士PRIME 2
Xbox	毁灭战士3
PC	半条命2
PC	F.E.A.R.

微软Xbox的首席大作果然具有“致命”的吸引力，本来主观视角射击游戏(FPS)是PC的强项，最终竟也纷纷被刷下马来，让《光环2》获得这项大奖。

最佳格斗游戏	
Multi	说唱明星大乱斗2
PS2/Xbox	致命格斗6
PS2/Xbox	街霸：纪念版
PS2	罪恶装备ISUKA
PS2	摔角玫瑰

EA的《说唱明星大乱斗2》(Def Jam：Fight for New York)，有些意料的奖项得主，不过我们必须看到，说唱乐在美国具有相当重要的地位。

最佳角色扮演游戏	
Xbox	翡翠帝国
PC/Xbox	星战 旧共和国骑士2
PS2	最终幻想XII
Xbox	英雄传奇(Fable)
PC	吸血鬼：化装舞会

《翡翠帝国》(Jade Empire)获奖并不意外，要知道，《翡翠帝国》的开发者BioWare所开发的几乎每一款游戏，从《博得之门》到《星战 旧共和国骑士》，无一不是获得几乎所有美国媒体最高认可的王牌RPG。

最佳模拟游戏	
PC	模拟人生2
Multi	模拟电影
Multi	模拟市民
PC/Xbox	全能战士
PC	太平洋战机

《模拟人生》是创造了PC游戏奇迹的作品，因此历经数年后续作的公布不得不令评委们投它一票！

最佳策略游戏	
PC	指环王：中土战记
NGC	PIKMIN2
PC	罗马：全面战争
PC	战锤40000
	(空缺)

《指环王：中土战记》(The Lord of the Rings，The Battle for Middle Earth)相当优秀，其对原电影场面的还原程度也令人印象深刻。

最佳运动游戏	
Multi	Madden NFL2005
Multi	FIFA足球2005
Multi	泰戈·伍兹PGA巡回赛2005
Multi	托尼·霍克 地下2
PS2/Xbox	ESPN NFL 2005

我们都知道橄榄球以及橄榄球游戏“《Madden NFL》系列”在美国所具有的地位。

最佳赛车游戏	
PS2/Xbox	火爆狂飙3
Multi	SRS赛车
PS2	激情赛车
PS2	GT赛车4
Xbox	Forza Motorsport

相信见识过我刊对《火爆狂飙3》的文字和影像介绍的玩家，都会对《火爆狂飙3》印象深刻吧。

最佳动作 冒险游戏	
PC	分裂细胞3
Multi	波斯王子2
PS2	战神
PS2	瑞厅与叮当3
NGC	生化危机4

动作/冒险游戏是目前最热门的一大游戏类型，因此竞争当然也相当激烈，甚至能够挤上这个提名榜的都算是厉害的游戏了。

最佳在线多人游戏	
Xbox	光环2
PC/PS2/Xbox	星战：战斗前线
PC	无尽的任务2
PC	战地2
PC	魔兽世界

在线多人游戏被誉为是未来游戏界的重要发展方向之一，也被认为是现在PC游戏的又一强项，但这项奖竟仍被游戏机游戏《光环2》拿下……看来《光环2》的确是在线多人游戏模式方面煞费了苦心啊，甚至连备受关注的《无尽的任务2》以及《魔兽世界》都未能入评委的法眼。

最佳益智 迷你 聚会游戏	
NGC	大金刚：丛林节拍
PS2	卡拉OK革命2
PS2	EyeToy：AntiGrav
NGC	大金刚康茄鼓
NDS	瓦里奥制造NDS

《大金刚：丛林节拍》(Donkey Kong：Jungle Beat)我们已经在上期的《E3 2004动作大拼盘》中有过简介，用康茄鼓来玩的动作游戏，也亏创作者想得出来啊。

在整个“E3 2004展出奖”中，获奖最多的是EA，拿下了5个奖，随后是微软，获得4个奖。(2003年E3微软获得2个奖）获奖最多的主机是Xbox，拿下了7个奖，充分说明了微软Xbox在游戏业地位的提升！获奖最多的游戏为《光环2》以及《分裂细胞3》。

软件 加快PS2读盘时间有望

除了加快读盘时间，还可以减少光头的损耗

美国方面一款名为HDLoader的PS2专用工具软件将于6月发售。该软件具有许多强大的功能：●玩家可以使用一般PC用的IDE硬盘当作PS2的专用硬盘，支持容量为40GB～120GB。●可以将游戏备份到硬盘上，而且支持从硬盘上运行游戏，从而达到加快读盘时间、减少光头的损耗这两个作用。●HDLoader必须配合PS2专用的网络适配器使用，也因此支持PS2上必须使用硬盘的网络游戏。

目前该软件还未正式销售，一旦该软件在市面上有售，我们将会及时做出权威测评报告，敬请各位读者期待。

▲HDloader果真如此厉害的话，那PS2专用网卡就要热销了。

硬件 N-Gage QD已经开始上市

诺基亚于5月26日起正式推出游戏手机N-Gage QD。不过N-Gage QD还未在全球范围内销售，此次是在欧洲、非洲及亚太地区开始销售。中国大陆以及美洲地区还未发售，美洲地区已经定于6月发售。

相较之N-Gage，N-Gage QD价格上要低得多，部分地区，只要玩家订好手机服务的套餐后再购入N-Gage QD，价格最低可以到50欧元！而一般价格为199欧元。N-Gage QD有两种版本，这两个版本对应不同地区的移动电话网络，包括GSM 900/1800（欧洲、非洲及亚太地区）以及GSM 850/1900（美洲地区）。

▲《格斗之王》也将登陆N-Gage，美国方面是由HUDON发行。

www.plumbook.cn

特报 微软宣布《真幻想在线》停止开发

传世作品停止开发，Xbox玩家捶胸顿足

6月3日，微软宣布终止XboxLive的超大作MMORPG《真幻想在线》(True Fantasy Live Online，TFLO)的开发！微软方面做出了以下的说明："中止开发《TFLO》是一个非常困难的决定，但游戏离开发完成还要花非常多的时间，而且MMORPG界的竞争非常激烈，因此几经审慎的考虑，微软游戏开发社决定减少对MMORPG的投资。同时，对于一直以来都支持《TFLO》的玩家表示衷心的感谢。"

《TFLO》是由微软投资，游戏开发商Level-5负责开发的一款大型MMORPG（多人在线RPG），开发时间已经达到2年以上，自2002年该游戏在E3 2002上亮相以来，就一直被作为Xbox上网络游戏大作来宣传，到2003年9月参展东京游戏展时，该作完全度已经非常高，但今年5月E3上，本作并没有参展，想不到原来微软已经决定停止本作的开发了。Level-5社长日野晃博表示："《TFLO》是以一款Xbox上最强的MMORPG为目标来开发的，但我们还不觉得本作能够提供给玩家一个全新的游戏体验，所以，虽然万分遗憾，但我们还是决定停止开发了。"

▲《真幻想在线》无疑是具有相当高素质的，那么这次停止开发是否有其他不可告人的原因？

该作开发公司Level-5最早以PS2上的《黑云》一作引起了各方关注，随后微软宣布让Level-5开发《TFLO》，Level-5因而声名鹊起，2002年底原ENIX宣布由Level-5来开发日本国民RPG《勇者斗恶龙VIII》，这更引起了业界轰动，但人们同时也开始担心，一家小规模的游戏开发公司真能够胜任两款超大型游戏的开发吗？

特报 老山内是世界上最377位最富的人

比尔·盖茨已经连续10年蝉联世界首富宝座

▲全球首富，有人"爱称"他为"大门"。

美国的权威财经杂志《福布斯》(Forbes)每年都会公布世界富人排行榜，最近日本《福布斯》杂志也公布了日本最富人物排行榜，这次我们干脆一起来检阅一下最富人物排行榜中所有和游戏界息息相关的几位人士。

首先自然是比尔·盖茨，今年48岁的他总资产为466亿美元，而且已经连续10年蝉联世界首富宝座，他让《福布斯》杂志各种形式的富人榜的头号人物毫无悬念、毫无新意。

中国香港的李嘉诚这次进入前20位，成为世界第19名，总资产为124亿美元。

日本Aruze的冈田和生社长以15亿6000万美元的资产位列世界第356位，在日本，他列第16位。Aruze是日本柏青哥（弹钢珠机）业的老大，目前Aruze的著名游戏为"《影之心》系列"。

任天堂的山内溥是世界第377位，总资产为14亿6000万美元，在日本他列第17位。(在2001年山内溥还是任天堂社长时，他以29亿美元的资产居日本第13位，世界第162位；Aruze的冈田和生当年则以35亿美元居日本第9位，世界第116位)

畅销书作家J．K．罗琳(Joanne JK Rowling)的资产达到10亿美元。罗琳所著的《哈利·波特》系列书籍已经卖出2.5亿册以上，据此改编的电影在全球创造的价值高达20亿美元。

▲冈田和生

▲山内溥

▲罗琳

硬件 下一代家用游戏机离我们并不遥远

次世代家用机Xbox2、NGC2、PS3已经近在咫尺

这些主机全部都还没有公布，但却又已经开始似暗非明地在各方面"抛头露面"了。而具体公布主机的日子，倒是近年来一向就喜欢后发制人任天堂最先公布了NGC下一代主机的亮相日。

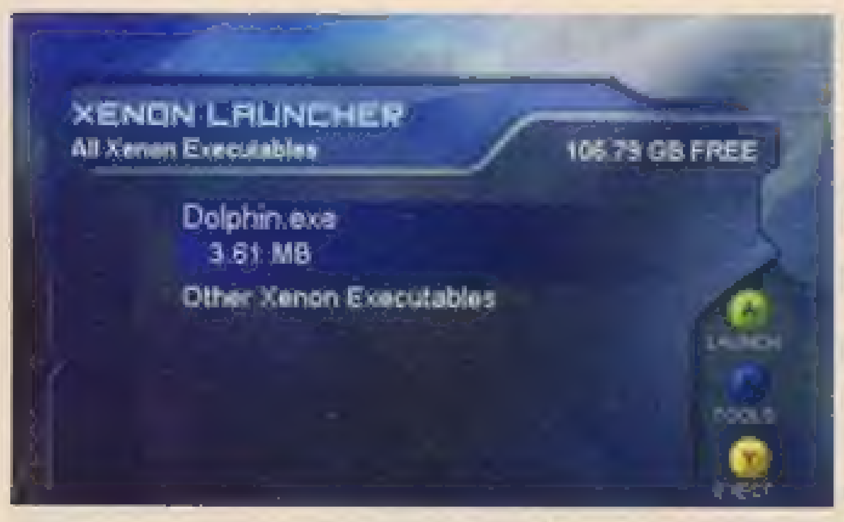
NGC2将于2005年5月17日公布

岩田聪在这届E3上就表示"明年E3，我们就会公布NGC的下一代主机"，的确是履行了岩田聪之前说过的在下一代主机的开发上不再落后于对手的宣言。从SFC时代开始，任天堂的主机就一直都是落后于对方而发售了，现在看来，任天堂"怒了"，他们这次决定由"后发制人"改为"先发制人"！

另外，任天堂方面也明确表示，NGC2也会和NDS一样不会以追求最高端的性能为目标，因此NGC2很可能也会和NDS一样，以独具创意的主机机能取胜！让我们一起期待2005年5月17日任天堂给我们的惊喜吧。

Xbox2主机的开发代号为"Xenon"

来自美国方面消息，Xbox下一代主机的开发代号为"Xenon"(Xenon意为氙，一种气体，元素符号为Xe)。而且还有Xenon的开发机运行的画面被公开。另据微软Xbox部门副总裁彼得·摩尔近日表示，Xbox下一代主机不会具有其他功能，而只是一台纯粹的游戏机。



▲被公开的Xenon开发机运行画面。

而最近负责开发"《托尼·霍克》系列"的NeverSoft最近在进行员工招聘时，已经公然打出"为开发Xbox2的游戏引擎而招收程序师"这样的字样，看来NeverSoft已经为了未来的《托尼·霍克》而作准备了，而Xbox2这台未来的主机似乎也真的没那么遥远了。

PS3已经开始招聘相关工作人员

目前大家惟一知道的，就是PS3所采用的主处理芯片将是Cell。但最近美国SCE（即SCEA）也打出了一条招聘启事，其中就公开表示将招收开发PS3相应的技术员工。看来PS3的开发已经进入需要紧急"输血"的程度了。

硬件 GBA终于正式进军中国大陆市场

神游开始销售国内首款掌机小神游GBA！

▲神游董事长彦维群

5月29日下午，iQue神游科技（中国）有限公司在四川成都总府皇冠假日酒店召开了关于小神游机(GBA)正式在中国上市的新闻发布会。终于使近期关于"小神游GBA"的传言得以证实，该款掌机全称"小神游Game Boy Advance"（简称小神游GBA)。

小神游GBA于2004年6月8日起在上海、广州以及四川成都三大城市相续上市，售价为698元人民币，当中已经包括了一款中文游戏。

官方消息中有一项非常重要的消息得以释疑，就是小神游GBA确实"兼容市场上数千款GBA/GBC游戏"，这样，用户除了可以玩神游公司提供的全中文游戏，还可以玩到游戏店中现有的GBA和GBC游戏，而不会出现像大陆版PS2不兼容其他版本PS2游戏的尴尬情况。全新的小神游GBA上市，也让玩家们买GBA时也不用再为花新机钱买到翻新GBA而担惊受怕了。神游公司还将按照国家规定，对小神游GBA实行"15天保换，1年保修"的正规售后服务以解决用户的后顾之忧。神游官方还提到：小神游GBA用户的还可通过"神游俱乐部"享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务，而神游科技正在为小神游研发基于互联网的互动型游戏。

最后，神游科技也向用户保证，小神游GBA游戏都是"绿色健康"的游戏！

▲续神游机之后，神游科技又为我们带来掌机中文游戏。右图为小神游GBA实机及包装。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

新闻短波

■Namco于近日公布，PS2游戏《块魂》实际销量已经取得了10万套的好成绩，而且游戏的销售势头仍然看好，这与原先预想只有3万套的销量来说，可以算是惊喜，因此Namco社长高木九四郎决定将《块魂》作为一个可以系列化的品牌发展下去，也就是说《块魂》续作将指日可待。

■卢卡斯的《星战前传3》电影举世瞩目，《星战前传3》的相关游戏自然也备受关注，虽然《星战前传3》电影要在2005年5月19日才上映，但预定将今年9月发售的《星战三部曲》DVD套装中，将会收录以《星战前传3》为题材的游戏的影像情报。

■SEGA Toys将与日本东北大学一起联合开发一台名为“脑力锻炼机”的便携式游戏机，该游戏机将于9月上旬发售，不过销售对象并非青少年玩家，而是以40多岁以及50多岁的较高龄者为用户群的。游戏中以让玩家成为战国大名为目标，当目标达成时，游戏还将出现动画，游戏具有极高的游戏性。目前该便携游戏机售价仅为5000日元，SEGA Toys对于该产品第一年的销售额目标为1亿日元（2万台？）。

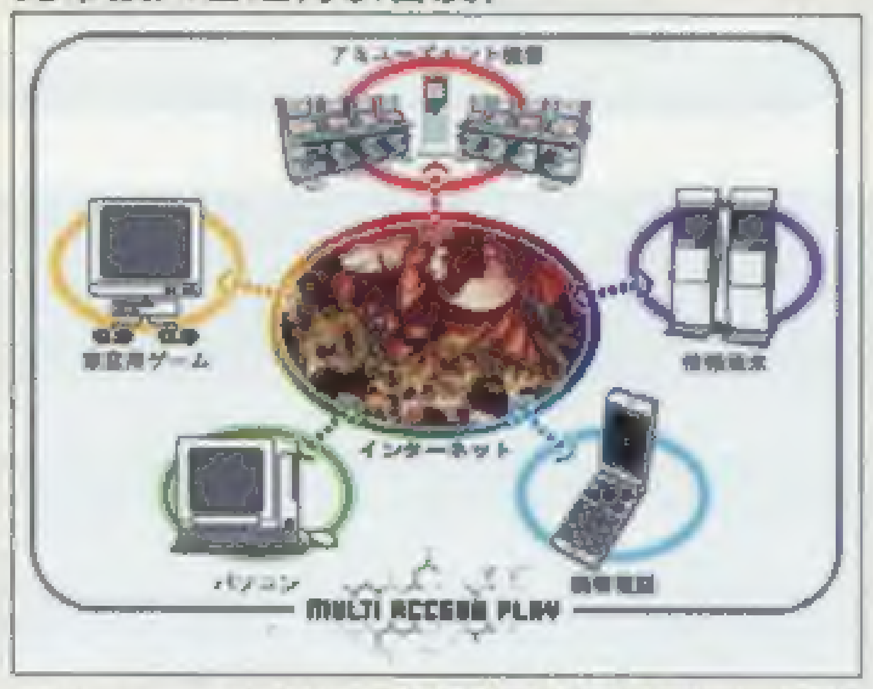
■《生化危机4》的监制小林裕幸最近在一次访谈中指出，《生化危机4》是新的“《生化危机》系列”的起点。这就意味着，今后的正统“《生化危机》系列”游戏将会延续《生化危机4》的故事及游戏系统而发展！

■《毁灭战士》电影版下落不明。一年零三个月的版权之后，Id Software从华纳兄弟公司手中取回了当时签下的《毁灭战士》的电影化版权。目前该版权很有可能由环球电影公司拿下，Id方面人士表示，《毁灭战士》电影版的剧情将会以同样延期多次的《毁灭战士3》游戏为基础改编，故事围绕着一个被怪物所占领的异星球的人类太空站展开。

■TAITO将与微软合作推出一款直接以“Windows”为基础的街机基板，这款基板将可以直接使用很多原PC用的部件，这将减少10～15%基板的制造成本，此外，一些PC上的软件也可以很方便地移植到这款基板上来。这款被命名为“TYPE X”的基板，还将是和东芝PC SYSTEM共同开发的。

▲右边的录像带用于比较该基本的体积。

■日本弹钢珠机大腕Aruze日前公布将与著名游戏商Falcom联合推出几款以街机游戏为中心的“可多渠道进入游戏”（Multi-Access-Play），也就是说以街机游戏为中心，玩家除了可以在街机玩到这款游戏以外，还可以通过多种方法联网进入这款游戏，包括家用游戏机、PC、手机。对应这项系统的首款作品将是Falcom的著名系列作品《屠龙战记AC》（Dragon Slayer AC.），随后Falcom将与Aruze联合推出Falcom的其他著名系列作品，如《伊苏AC》、《英雄传说AC》等等。这两家公司表示，之所以推出这样的系统，是因为现在网络市场中宽带接入已经得以普及！



■Square Enix的手机游戏《危机之前最终幻想VII》确定将于9月在日本推出，游戏支持最多4人同时联机进行游戏。

■板垣伴信在最近的一次访谈中表示，《忍者龙剑传2》将延续前作的风格，并追加新的要素及新的武器。至于之前所提到的《死或生 克罗诺斯》，板垣表示该作将会在《死或生4》以及《忍者龙剑传2》之后才发售，而且这将是个很大、很长远的计划，同时，这也是具有板垣个人趣味的一个计划。

■来自美国方面消息，《恶魔城》之父五十岚浩司表示已经计划在Xbox2上开发《恶魔城》新作。

■CAPCOM又将发售新的洛克人合集，美国方面为《洛克人纪念合集》（Mega Man Anniversary Collection），其中PS2及NGC两个版本将收录《洛克人1～8》以及两款未曾在美国推出的街机对战形洛克人游戏《Mega Man the Power Battle》以及《Mega Man 2 the Power Fighters》，PS2版还将收录《洛克人》动画。GBA版《洛克人纪念合集》则将收录《洛克人1～5》。

■Falcom的著名PC游戏《双星物语》（Zwei!!）将于8月推出PS2版，此外，Falcom还准备在未来依次推出《伊苏III》、《伊苏IV》、《伊苏V》等作的PS2版。

■为纪念《恐龙危机》诞生五周年，CAPCOM将于7月1日发售《恐龙危机五周年》（DINO CRISIS 5th Anniversary），其中收录了PS版的《恐龙危机》及《恐龙危机2》，此外还附送一张特别影像DVD。

■BANPRESTO于日前宣布《超级机器人大战MX》首批出货量达到50万套，而诞生于1991年的“《超级机器人大战》系列”共33款作品的累计出货量也突破了1000万套！

■SEGA与Sammy的合并公司Sega Sammy Holdings到10月1日才开始正式成立，但目前已经公布了合并公司的LOGO，如右图。

■SEGA宣布将于6月24日发售的《J联盟职业创造球会！'04》起用英超俱乐部阿森纳球队的主教练旺热作为形象代言人。SEGA的“《J联盟职业创造球会！》系列”至今出货量已经突破了300万套，预计新作又将取得佳绩。

■著名导演吴宇森继《银河战士》及《间谍猎杀者》之后，又和美国派拉蒙签下协议，将执导由游戏《汤姆·克兰西的彩虹六号》改编的电影。

■KONAMI最近宣布由“《潜龙潜影》系列”而闻名的插画师新川洋司参与了日本将于12月4日上映的《哥斯拉FINAL WARS》的设计工作，该电影是哥斯拉电影诞生50周年的纪念作品，导演为最近在游戏界叱咤风云的北村龙平担任，除了新川洋司之外，业界著名插画家寺田克也、西川伸司、菲泽靖等人也参与了设计工作，剧中的人物、怪兽以及空想机械都是这些知名画家负责。以下是“地球防卫军兵士”及“海底军舰 轰天号”设计图。

■Tecmo日前表示，由核心制作人板垣伴信领导的TeamNINJA将会参与Xbox《武装鹫狮》最新作的开发，《武装鹫狮》原为GameArts的著名机械人动作游戏，这次登陆Xbox，美国方面将由Tecmo负责发行。

■山内一典最近在一次访谈中表示，《GT赛车4》将是系列作在PS2上的最后一作，（最新作应该是在PS3上制作）本作游戏中，每秒会进行60次力学计算以求更真实，但在次世代上的最新作，则可能每秒会进行300次或是600次力学计算！

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们尤其是“UCG新闻官”SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：（5元包月）

中国移动用户 发送RB到3335700

3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

寂静岭 4	Konami	AVG
PS2 Silent Hill 4 The Room	2004 年 6 月 17 日	日版
1 人	记忆要求未定	6980 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

恐怖的噩梦再度侵袭寂静的小镇，本作与前代相比，除了依旧发生在寂静岭之外，情节部分将毫无关系，所以本作就有了一个全新的主角——亨利·汤森德(Henry Townsend)，他在游戏一开始就被噩梦所惊醒，接着发现自己被锁在房间里面，而后在自己的卧室里发现了一个可以出入的通道，亨利进入了这个通道，却发现通道外是一个异度世界，整个故事就从这里开始了……

横冲直撞 3	Atari	ACT
PS2 DRIV3R	2004 年 6 月 21 日	美版
1 人	记忆要求未定	49.99 美元
对应周边未定		推荐玩家年龄：17岁以上

在欧美被誉为“惟一能和《GTA》抗衡”的动作游戏，整个系列的销量在全世界已经突破1200万。《横冲直撞3》将提供前所未有的巨大场景，玩家将在包括美国、法国、土耳其等地展开疯狂的追逐冒险，在总长度超过150英里的道路上飞驰，而且本作中道路两旁的建筑物大部分是可以进入的。游戏将展现出与好莱坞大片匹敌的追车效果，游戏的引擎足以将碰撞效果忠实地再现。总之玩家不可错过。

PlayStation2

月份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
6月	6 月 10 日	樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	IREM	6800 日元
	6 月 10 日	烈火之炎 FINAL BURNING	烈火の炎 FINAL BURNING	ACT	Konami	5980 日元
	6 月 15 日	前线任务 4	FRONT MISSION 4	SLG	Square Enix	49.99 美元
	6 月 15 日	**汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉**	**Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow**	**ACT**	**Ubisoft**	**49.99 美元**
	6 月 17 日	**寂静岭 4**	**SILENT HILL4 The Room**	**AVG**	**Konami**	**6980 日元**
	6 月 21 日	横冲直撞 3	DRIV3R	ACT	Atari	49.99 美元
	6 月 22 日	武刃街	Bujingai：The Forsaken City	ACT	TAITO	39.99 美元
	6 月 24 日	吸血鬼恐慌	Vampire Panic	AVG	Sammy	6800 日元
	6 月 24 日	侍魂 零	Samurai Spirits Zero	FTG	SNK Playmore	6800 日元
	6 月 24 日	**J 联盟 创造职业球会！'04**	**J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04**	**SLG**	**SEGA**	**6800 日元**
	6 月 24 日	三年级2班 金八老师 屹立在传说的讲台前！	3 年 B 组 金八先生 传说の教坛に立て！	AVG	Chunsoft	6800 日元
	6 月 24 日	秋之回忆 在那之后	Memories Off それから	AVG	Kid	6800 日元
	6 月 24 日	异度传说 二章 善恶的彼岸	ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸	RPG	Namco	6980 日元
	6 月 27 日	GUNSLINGER GIRL Volume.II	GUNSLINGER GIRL Volume.II	A·AVG	Marvelous Entertainment	6800 日元
	6 月 28 日	蜘蛛人 2	Spider Man 2	ACT	Activision	49.99 美元
7月	7 月 1 日	铁人 28 号	铁人 28 号	ACT	Bandai	6800 日元
	7 月 1 日	F 狂热者	F ファナティック	AVG	PrincessSoft	6800 日元
	7 月 15 日	EYETOY：运动吧	アイトーイ スポーツ	ETC	Konami	售价未定
	7 月 22 日	**宇宙巡航机 V**	**Gradius V**	**STG**	**Konami**	**6980 日元**
	7 月 22 日	太鼓之达人 四代目	太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目	MUG	Namco	6980 日元
	7 月 22 日	**街头霸王III 三度冲击**	**Street Fighter III 3rd strike fight**	**FTG**	**Capcom**	**3800 日元**
	7 月 22 日	爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO	爆炎觉醒 ネバーランド战记 ZERO	A·RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
	7 月 22 日	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware	6800 日元
	7 月 29 日	多鲁亚加的恶梦 不可思议的迷宫	THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议のダンジョン	RPG	Arika	售价未定
	7 月 29 日	东京魔人学园 外法帖血风录	东京魔人学园 外法贴血风录	RPG	MMV	6980 日元
	7 月 29 日	东京魔人学园 外法帖血风录 限定版	东京魔人学园 外法贴血风录 限定版	RPG	MMV	9980 日元
	7 月 29 日	罪恶装备 ISUKA	GUILTY GEAR ISUKA	FTG	Sammy	6800 日元
8月	8 月 5 日	最游记 RELOAD GUNLOCK	最游记 RELOAD GUNLOCK	RPG	BANDAI	6800 日元
	8 月 5 日	EYETOY：捉猴啦	サルアイトーイ	ETC	SCEI	售价未定
	8 月 5 日	**世界足球胜利十一人 8**	**ワールドサッカー ウイニングイレブン 8**	**SPG**	**Konami**	**6980 日元**
	8 月 12 日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore	6980 日元
	8 月 19 日	幻想水浒传 IV	幻想水浒传 IV	RPG	Konami	6980 日元
年内	2004 夏预定	剑豪 3	剑豪 3	ACT	元气	售价未定
	2004 夏预定	乐天小子王国 2 魔王城的战斗	ラクガキ王国 2 魔王城の战い	ACT	Taito	6800 日元
	2004 冬预定	**潜龙谍影 3：食蛇者**	**Metal Gear Solid 3 Snake Eater**	**ACT**	**Konami**	**售价未定**

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

PS2 J联盟创造职业球会！'04　SEGA/ Smilebit　SLG

[illegible] 2004年6月24日　日版

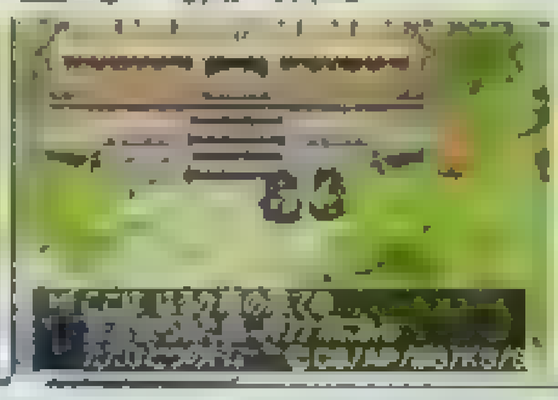
对应PlayStation BB Unit　推荐玩家年龄：全年龄

足球育成游戏的龙头老大将于近日推出号称"《球会》系列"史上最强的新作《J联盟创造职业球会！'04》！个人战法系统、复数球员参与助教的特殊训练以及可设置单体球员休息是育成系统的最大改变，增加玩家期待已久的租借转会和球员搜索功能，最为重要的是读盘时间的缩短，相信前作夜深人静时的Save & Load一定让大家打磕睡了吧。除了核心系统的改变，许多外部包装也有了重大的变化，比如强化德比俱乐部的故事性、使用全新的J联盟球员名单与海外联赛的大幅度实名化，元老球员也将以实名登场。还犹豫什么？今年的夏季，一起来踢足球吧！

GBA [illegible]3 ADVANCE　Square Enix Chunsoft　RPG

无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄

移植自PS2版《特鲁尼克大冒险3》的《特鲁尼克大冒险3A》即将于6月24日登陆GBA。去未知的迷宫里冒险、和来自于《DQ》中熟悉的人气怪物战斗，是本系列作品游戏的魅力所在。该作和PS2版原作一样，也有携带伙伴一同冒险的设定，使游戏方式更加多变也更加有趣。画面虽然不可能达到PS2的水准，但看得出画面上也下了很大工夫。更值得一提的是，GBA版《特鲁尼克大冒险3A》中，还新增加了原创的EX模式，其中有四个不同难度等级的试练迷宫。无论从移植的认真程度还是新增的原创要素，这款即将发售的《特鲁尼克大冒险3A》都应该算是今年夏季GBA上的一款大作。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体　发售日　售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年6月10日～2004年8月19日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

6月10日	马里奥对大金刚	Mario VS. Donkey Kong	ACT	Nintendo	4800日元
6月17日	索尼克 Advance3	ソニック アドバンス3	ACT	SEGA	4800日元
6月24日	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE	トルネコの大冒険3アドバンス	RPG	CHUNSOFT	5980日元
6月24日	BB弹珠	BBボール	RPG	Micott&Basara	5800日元
7月1日	学校的怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	AVG	TDK Core	4800日元
7月15日	最终幻想Ⅰ＋Ⅱ ADVANCE	FINAL FANTASY Ⅰ＋Ⅱ ADVANCE	RPG	SQUARE ENIX	5800日元
7月22日	合金弹头 Advance	Metal Slug Advance	ACT	SNK Playmore	4800日元
2004夏预定	钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 思い出の奏鸣曲	RPG	Bandai	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

6月25日	汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft	49.99美元
7月 日	大金刚康茄鼓2 流行曲游行	ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード	MUG	Nintendo	45[illegible]0日元
7月8日	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	6800日元
7月29日	洛克人X 突击任务	ロックマンXコマンドミッション	ACT	Capcom	5800日元
2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	Capcom	售价未定
2004冬预定	生化危机4	バイオハザード4	AVG	Capcom	售价未定
2004冬预定	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム苍炎の轨迹	S·RPG	Nintendo	售价未定
2004年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	Nintendo	售价未定
2004年内预定	马里奥故事2	マリオストーリー2	RPG	Nintendo	售价未定
2004年内预定	大金刚康茄鼓 DISK2	ドンキーコンガ DISK 2	ACT	Nintendo	售价未定

Xbox

6月21日	横冲直撞3	DRIV3R	ACT	Atari	49.99美元
6月24日	合金弹头3	Met[illegible] 3	ACT	SNK Playmore	4800日元
2004夏预定	死或生ULTIMATE	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	FTG	T[illegible]	88[illegible]日元
2004秋预定	PSYVARIAR 2	PSYVARIAR 2	STG	[illegible]	45[illegible]

www.plumbook...

亚洲排行榜 UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年5月24日～5月30日

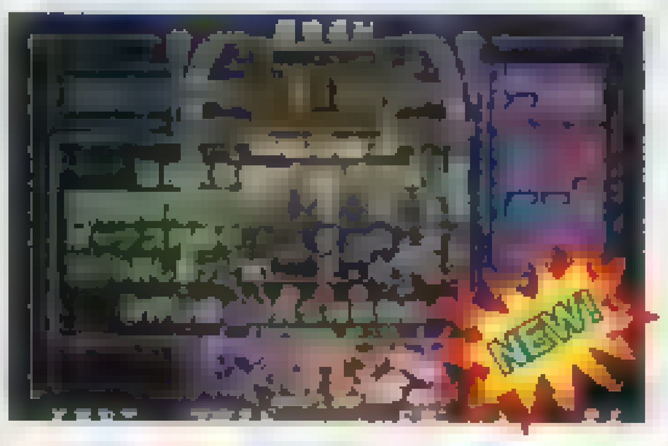
1位 PS2 超级机器人大战MX

Banpresto■S[illegible]C■2004年5月27日■38万4800套■累计38万4800套

本作的难度在系列中算是比较低，不过也正因为是这样才吸引了大量从未接触过系列作品的LightUser。本作在很多的方面都类似于《超级机器人大战Impact》，背景音乐甚至是照搬前者，让FANS觉得Banpresto不够诚意。

2位 PS2 实战老虎机必胜法！北斗神拳

Sammy■TAB■2004年5月27日■34万9100套■累计34万9100套



继上个月Success公司推出的《老虎机斗魂传承 猪木祭》取得了非常好的成绩后，Sammy公司打着“北斗神拳”名堂的《实战老虎机必胜法》也相继推出，两者玩法接近，但本作的发售量差点追上“机战老大”，实在让人摸不透啊！

3位 PS2 横行霸道 罪恶都市

Capcom■ACT■2004年5月20日■6万[illegible]00套■累计30万[illegible]300套

风靡欧美的本作在日本依然能保持良好的发售状态，“为所欲为”的感觉真的可以让所有玩家心情兴奋吗？本作在日本由Capcom代理，但在美国早已发售，相信有很多玩家都已经接触过，因此日版对于国内玩家来说，吸引力会比较小。

4	瓦里奥世界 NEW! Nintendo■NGC■ACT■2004年5月27日■4万6[illegible]00套■累计4万[illegible]套
5	伊莉丝的工作室 永恒玛娜 NEW! Gust■PS2■RPG■2004年5月27日■4万26[illegible]套■累计4万26[illegible]套
6	银河战士 零点任务 NEW! Nintendo■GBA■ACT■2004年5月27日■3万7300套■累计3万73[illegible]套
7	转生学园幻苍录 NEW! Asmik Ace■PS2■RPG■2004年5月27日■3万4800套■累计3万4800套
8	电车GO！最终章 NEW! Taito■PS2■ETC■2004年5月27日■3万6[illegible]套■累计3万6[illegible]套
9	PIKMIN2 Nintendo■NGC■ACT■2004年4月29日■3万2[illegible]0套■累计29万2[illegible]套
10	老虎机斗魂传承 猪木祭 Success■PS2■TAB■2004年5月13日■1万6[illegible]0套■累计11万9[illegible]0套

2004年5月17日～5月23日

1位 PS2 横行霸道 罪恶都市 NEW!

Capcom■ACT■2004年5月20日■24万5597套■累计24万5597套

2位 GBA FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中 NEW!

Nintendo■ACT■2004年5月21日■2万9528套■累计2万9528套

3位 NGC PIKMIN2

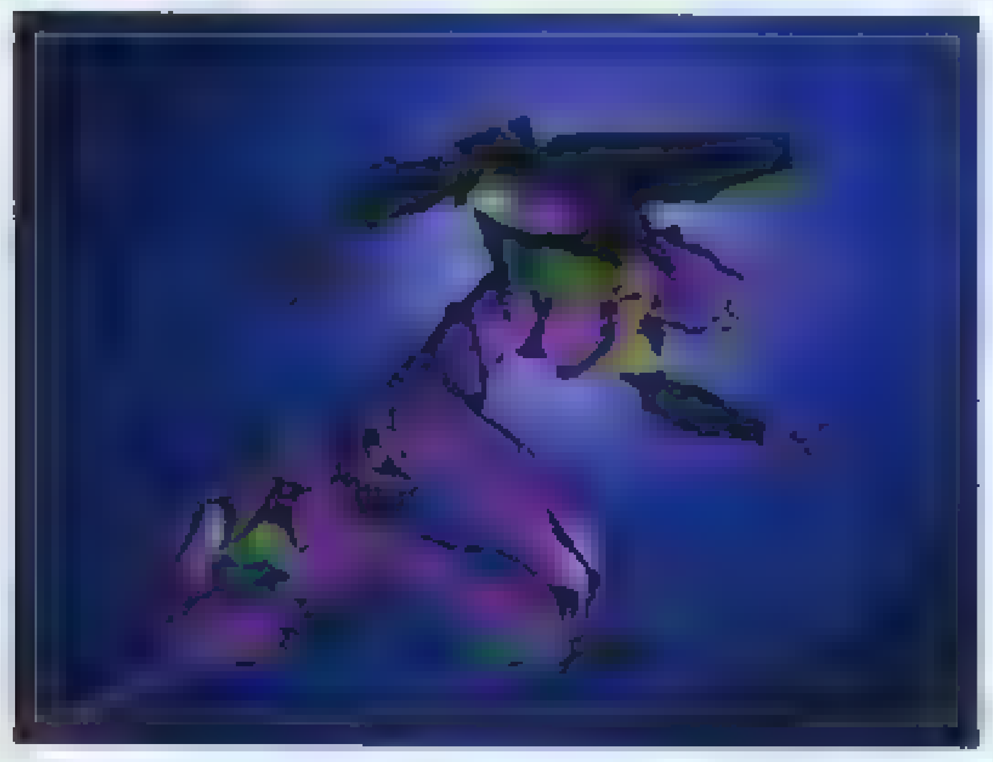
Nintendo■ACT■2004年4月29日■2万[illegible]套■累计26万2662套

4～10位
Ultraman NEW! Bandai■PS2■ACT■2004年5月20日■2万5775套■累计2万5775套
老虎机斗魂传承 猪木祭 Success■PS2■TAB■2004年5月13日■2万2173套■累计10万3173套
FC迷你版 兵蜂 NEW! Nintendo■GBA■STG■2004年5月21日■2万1283套■累计2万1283套
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 Banpresto■GBA■ACT■2004年4月16日■1万9098套■累计6万3461套
FC迷你版 马里奥医生 NEW! Nintendo■GBA■ACT■2004年5月21日■1万8335套■累计1万8335套
FC迷你版 高桥名人的冒险岛 NEW! Nintendo■GBA■ACT■2004年5月21日■1万7580套■累计1万7580套
FC迷你版 勇破迷魂阵 NEW! Nintendo■GBA■ACT■2004年5月21日■1万7138套■累计1万7138套

本期短信排行榜（2004年5月24日～6月5日）

本期问题：E3出展的作品中你最期待的游戏名称

1. 妈妈教育我做事要有恒心，我就要从《FF》初代玩到《FF XII》。（陕西的乖孩子 徐景）
2. 吃了前两条味道不错的蛇后，期待第三条给我的享受。（河南的SneakEater 芦佳）
3. 试想一下拿着一支沙漠之鹰指着怪物的头部，然后扣动板机……没有比这更爽的事了！（广东的枪械迷 郭一良）
4. 不需理由地期待如果要理由，证明你不是最喜欢这个游戏。（广东的GT哲学家 罗灿明）
5. 今年恰逢迪士尼百年华诞还需要理由么？（上海的迪士尼FANS 枫叶）



排行榜总括

本期的排行榜果然与上期预料的一样，排上新一周榜位的几乎都是新作。《超级机器人大战MX》取得“王座”是肯定的事实，但想不到Sammy推出的《实战老虎机必胜法！北斗神拳》竟然也能卖二十多万……上一周由于几款大作还没有发售，因此有半数被Nintendo的“《FC迷你版》系列”给占据了，不过大家仔细看看这些游戏的名称，就应该明白它们能上榜的理由了。另外，大家要记住，下期“短信排行榜”的问题是E3展展出的新作中你最期待的名称，不要搞错了哦！

本期的排行榜问题是：E3公布的游戏当中，你最期待的是哪款？发送TP+游戏名称+理由+姓名到3355777C 有机会获得MP3和精美礼品。

“短信排行榜”得奖名单

本期获得GBA SP的读者是来自云南的138****9646

精美礼品获奖者

135****8627	辽宁	135****3865	浙江
139****6670	天津	138****7772	辽宁
136****3104	上海	138****6987	广东
137****1333	上海	135****5009	北京
135****6667	四川	138****7942	上海
139****0865	上海	139****8242	黑龙江
138****9646	云南	[illegible]179	广西
13[illegible]07[illegible]	[illegible]东	[illegible]440	[illegible]京
135[illegible]52	[illegible]	38[illegible]990	[illegible]
138****8814	江苏	135****6667	四川

* 奖品将于1个月内发放

www.plumbook.cn

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为2004年5月24日～5月30日）

1 神偷：死亡阴影
■ Eidos ■ XBOX ■ Action ■ 2004年5月25日

2 合金弹头3
■ SNK ■ XBOX ■ Action ■ 2004年5月26日

3 荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ PS2 ■ Action ■ 2004年5月3日

4 拳击之夜 2004
■ EA Sports ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年4月5日

5 NBA Ballers
■ Midway ■ PS2 ■ Sports ■ 2004年4月5日

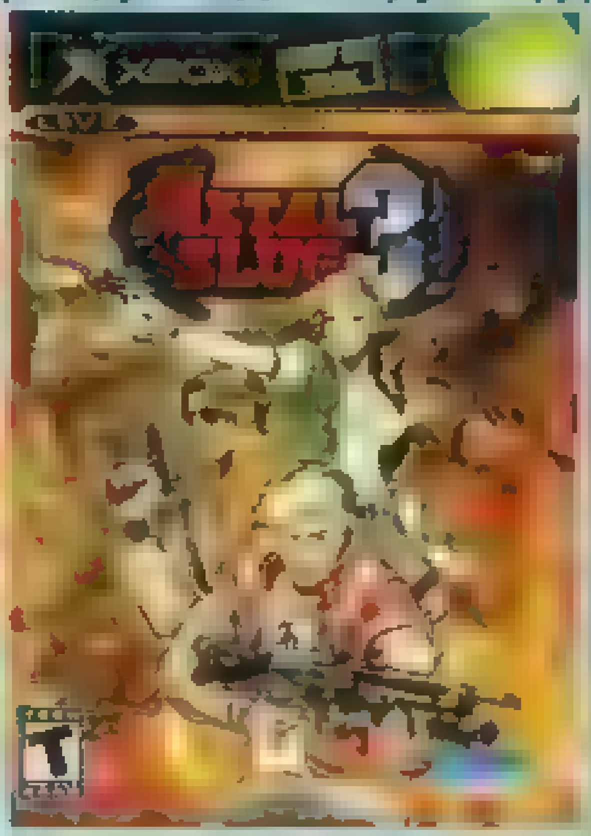
6 荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ XBOX ■ Action ■ 2004年5月3日

7 史瑞克2
■ Activision ■ PS2 ■ Action ■ 2004年4月28日

8 鬼武者3
■ Capcom ■ PS2 ■ Adventure ■ 2004年4月27日

9 变形金刚
■ Atari ■ PS2 ■ Action ■ 2004年5月11日

10 自制机器人
■ 任天堂 ■ NGC ■ Action ■ 2004年5月10日



《神偷：死亡阴影》一上市立刻把蝉联数周销量榜首的《荒野大镖客》挤下冠军宝座，看来这款"古代版《分裂细胞》"还要在销量榜首停留一段时间。令人惊讶的是，Xbox版的《合金弹头3》居然占据着销量榜第二的位置，真是令人意想不到的黑马大作。英国销量榜方面，《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》发售之前预定情况就已经非常热烈，因此虽然不在统计时间内发售，却以其极高的预定量占据冠军宝座。而《GT赛车4》虽然要等到11月才发售，其预定情况也是十分喜人。

英国双周销量榜

（统计时间为2004年5月18日～5月30日）

1 哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA Games ■ Adventure ■ 2004年6月2日

2 UEFA Euro 2004
■ EA加拿大 ■ Sports ■ 2004年5月4日

3 杀手47：契约
■ Eidos ■ Action ■ 2004年4月20日

4 GT赛车4
■ SCEA ■ Driving ■ 2004年11月

5 口袋妖怪竞技场
■ 任天堂 ■ Strategy ■ 2004年3月22日

6 极品飞车 地下狂飙
■ EA ■ Driving ■ 2003年11月17日

7 The Suffering
■ Midway ■ Action ■ 2004年3月9日

8 职业进化足球3
■ Konami ■ Sports ■ 2003年10月17日

9 Fight Night 2004
拳击之夜 2004
■ EA Sports ■ Sports ■ 2004年4月5日

10 职业进化足球3
■ Konami ■ Sports ■ 2003年11月（PC版）

Xbox游戏全美销量50强（一）

序	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
1	光环	Microsoft	FPS	2001年11月	310万1592套	7万8095套
2	汤姆·克兰西的分裂细胞	Ubisoft	AVG	2002年11月	132万5870套	5449套
3	哥谭赛车计划	Microsoft	RAC	2001年11月	106万6206套	4万1751套
4	横行霸道 Double Pack	Rockstar	ACT	2003年11月	100万503套	
5	汤姆·克兰西的幽灵侦察团	Ubisoft	FPS	2002年11月	78万8090套	7643套
6	死或生3	Tecmo	FTG	2001年11月	73万1999套	21万6825套
7	Madden NFL 2004	EA Sports	SPG	2003年8月	64万6407套	
8	马克思·佩恩	Rockstar	ACT	2001年12月	62万6711套	
9	NFL Fever 2002	Microsoft	SPG	2001年11月	58万3511套	
10	汤姆·克兰西的彩虹六号3	Ubisoft	FPS	2003年10月	57万4345套	
11	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC	2003年11月	55万8264套	
12	星球大战 旧共和国骑士	LucasArts	ACT	2003年7月	53万2828套	
13	机甲战士	Microsoft	ACT	2002年11月	51万995套	5103套
14	蜘蛛人 电影	Activision	ACT	2002年4月	50万5603套	3579套
15	Madden NFL 2003	EA Sports	SPG	2002年8月	49万6138	
16	天空 自由式滑雪	Microsoft	SPG	2001年11月	48万5562套	1万261套
17	真实犯罪 洛城街头	Activision	ACT	2001年11月	47万6989套	
18	Madden NFL 2002	EA Sports	SPG	2001年11月	41万1441套	
19	阿比逃亡记2	Microsoft	AVG	2001年11月	38万4511套	
20	身临矩阵	Atari	ACT	2003年5月	37万7411套	6410套
21	杀手47 2 沉默刺客	Eidos	ACT	2002年10月	36万4641套	1万820套
22	致命格斗 死亡联盟	Midway	FTG	2002年11月	36万3035套	
23	忍者龙剑传	Tecmo	ACT	2004年3月	36万2441套	4万7693套
24	007 被袭的特工	EA	FPS	2002年3月	35万7719套	
25	荣誉勋章 日出	EA	FPS	2003年11月	35万3359套	

统计时间：2000年11月15日～2004年4月3日（所列数据仅供参考）

日本游戏厂商出品的Xbox游戏中，销量最高的无疑就是作为首发软件之一的《死或生3》，将于夏季推出的《死或生ULTIMATE》是Xbox的重头戏，期待这款最强网络格斗游戏的精彩表现。

◆Xbox无论在日本和美国无论是硬件普及率还是软件销量都存在巨大差距，这一点从Xbox的软件销量可以看得一清二楚，Xbox游戏在日本几乎完全没有人气，不过在美国还是有不少大作呈现长期热卖的势头。◆《横行霸道》近年来席卷欧美，《横行霸道Double Pack》这样一碗冷饭在Xbox上依然卖得如火如荼，《GTA》的黑色风暴果然是不同凡响。◆体育游戏是美国人最钟爱的游戏类型之一，其中最受欢迎的又属橄榄球游戏，EA Sports接连推出的3款《Madden NFL》均取得了不错的销量。这类游戏属于加点球员资料便可以当作新作大卖的高利润游戏类型，因此EA每年的利润有很大一部分便是来自EA Sports。◆3月份发售的《忍者龙剑传》是Xbox全球市场的重点大作，不过销售情况并没有达到预期，目前在美国每个月销量维持在4万套左右，不知道最终能否突破《死或生3》创下的佳绩。◆育碧在Xbox上推出的"《汤姆·克兰西》系列"游戏销售成绩都非常理想，难怪近来开始不断加强对Xbox的支持力度。

3DM-SM
www.plumbooks

文：GOUKI

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

世界足球 胜利11人8

世界足球 胜利11人8	Konami	SPG
PS2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8	预定 2004年8月5日	日版
1-?人	记忆要求未定	?29日元
对应手柄分插适		推荐玩家年龄：全年龄

6大新要素构成史上最强之《WE》！

画面再度强化！追加更多演出效果！
裁判出现！现场执法力度更加人性化！
国家队、俱乐部队大幅增加！系列最高球队数量
F.I.F.Pro 授权，球员实名率大幅提升！
大师联赛巨幅进化！新要素增加！
全新的假动作以及控球方式，传球方式更加自由！

四年一度的欧锦赛战火即将点燃，诸位球迷玩家养好精神准备好熬夜了么？一年两作的“《WE》系列”也在此时公开了最新作《WE8》的新情报！为《WE8》代言的仍然是日本国家队的主教练，有着“白贝利”之称的济科，他将手持adidas为欧锦赛设计的足球“Roteiro”登上《WE8》的封面。

球员面部刻画更加细致！

新作采用了改进后的引擎进行开发，在画面上的表现将会更加细致！球员的面部刻画更加栩栩如生，定会让球迷玩家备感亲切！据称，新作将会在“球员的表情”以及“头发”上狠下工夫，让玩家在REPLAY的时候能够更加真切地感受赛场的气氛。

▲前作中的各种脸谱就已经十分丰富，而在新作中的刻画将会更加仔细。你能认出上图的所有球员吗？劳尔、贝克汉姆、萨维奥拉、内德维德、维耶里、维埃拉、阿亚拉、贝隆、皮雷斯无一不刻画得栩栩如生。

获得F.I.F.Pro授权！

长久以来“《WE》系列”的球员名单都因为版权的问题而得不到彻底解决，例如最近几作的荷兰、德国等队更是让我们焦头烂额。而在《WE8》中，这个情况将会得到极大的改善！Konami已经取得了F.I.F.Pro(国际职业球员联盟）的授权，《WE8》将可以使用该联盟成员国家的真实球员资料，包括球员姓名、相貌等等都将逼真再现于游戏当中！在F.I.F.Pro的成员国名单中我们也惊喜地看到了德国、荷兰这两支“老大难”球队，不过依然没有找到中国队……看样子在《WE8》中我们还是会被某些球队给折磨好一阵子。

F.I.F.Pro 成员国一览

阿尔及利亚 阿根廷 澳大利亚 奥地利 比利时 巴西 喀麦隆 智利 塞浦路斯 丹麦 英格兰 埃及 芬兰 法国 德国 希腊 匈牙利 爱尔兰 以色列 意大利 日本 墨西哥 荷兰 尼日利亚 挪威 巴拉圭 秘鲁 波兰 葡萄牙 罗马尼亚 俄罗斯 苏格兰 南非 西班牙 瑞典 瑞士 美国 土耳其 乌克兰 乌拉圭

极具震撼力的开场CG！

让玩家能够通过CG来重温每个赛季的经典场面、兴奋地指认出自己熟知的球星……《WE》每一次新作的开场CG已经成为了系列的一大卖点。本作的开场CG又包含了哪些令人热血沸腾的场面呢？实在是令人期待啊！

©1996 JFA ©2002 JFA.MAX ©2001 Korea Football Association Special thanks to Fortuna. MUI TA SEJIN Denis for Korea National Team data
adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Salomon group, used with permission ... used with permission
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

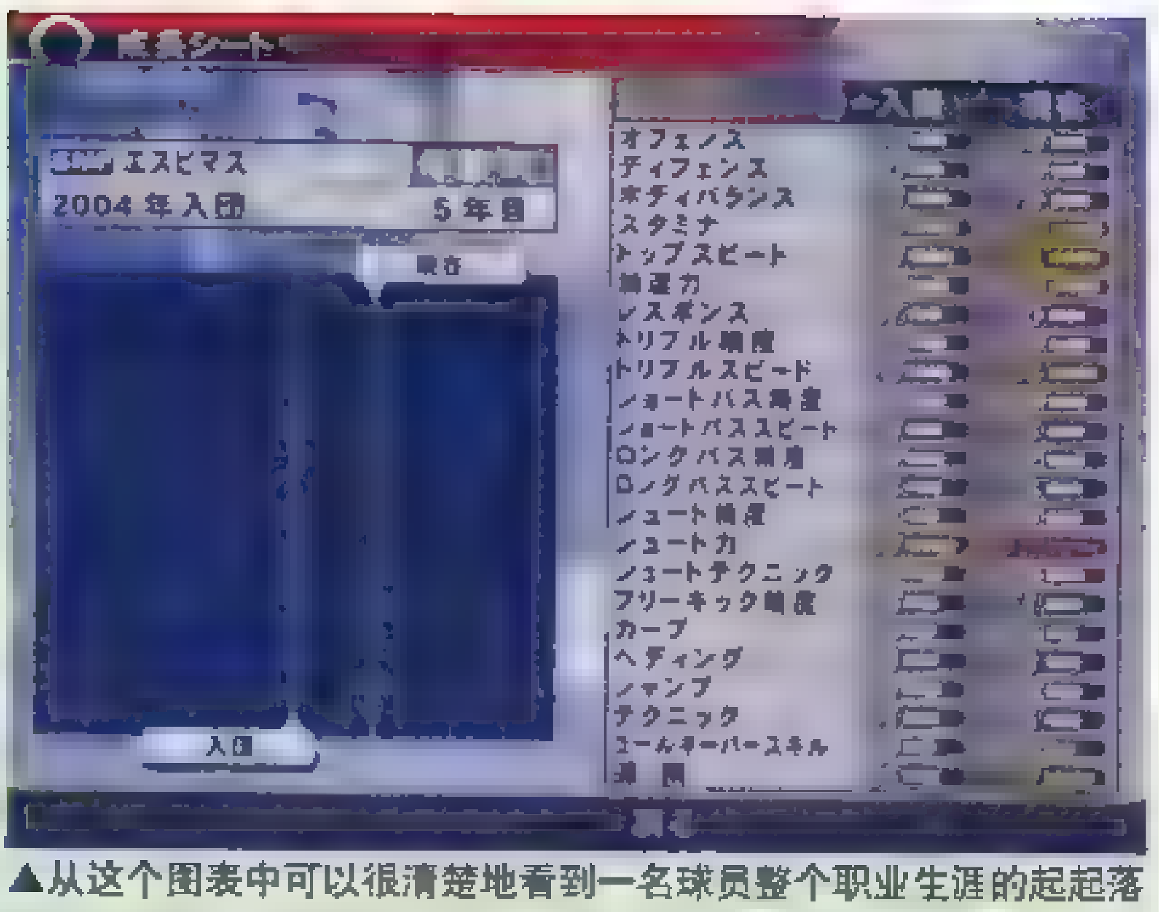
大师联赛巨幅进化！

球队激增至138支！

欧洲五大联赛俱乐部全部登场！

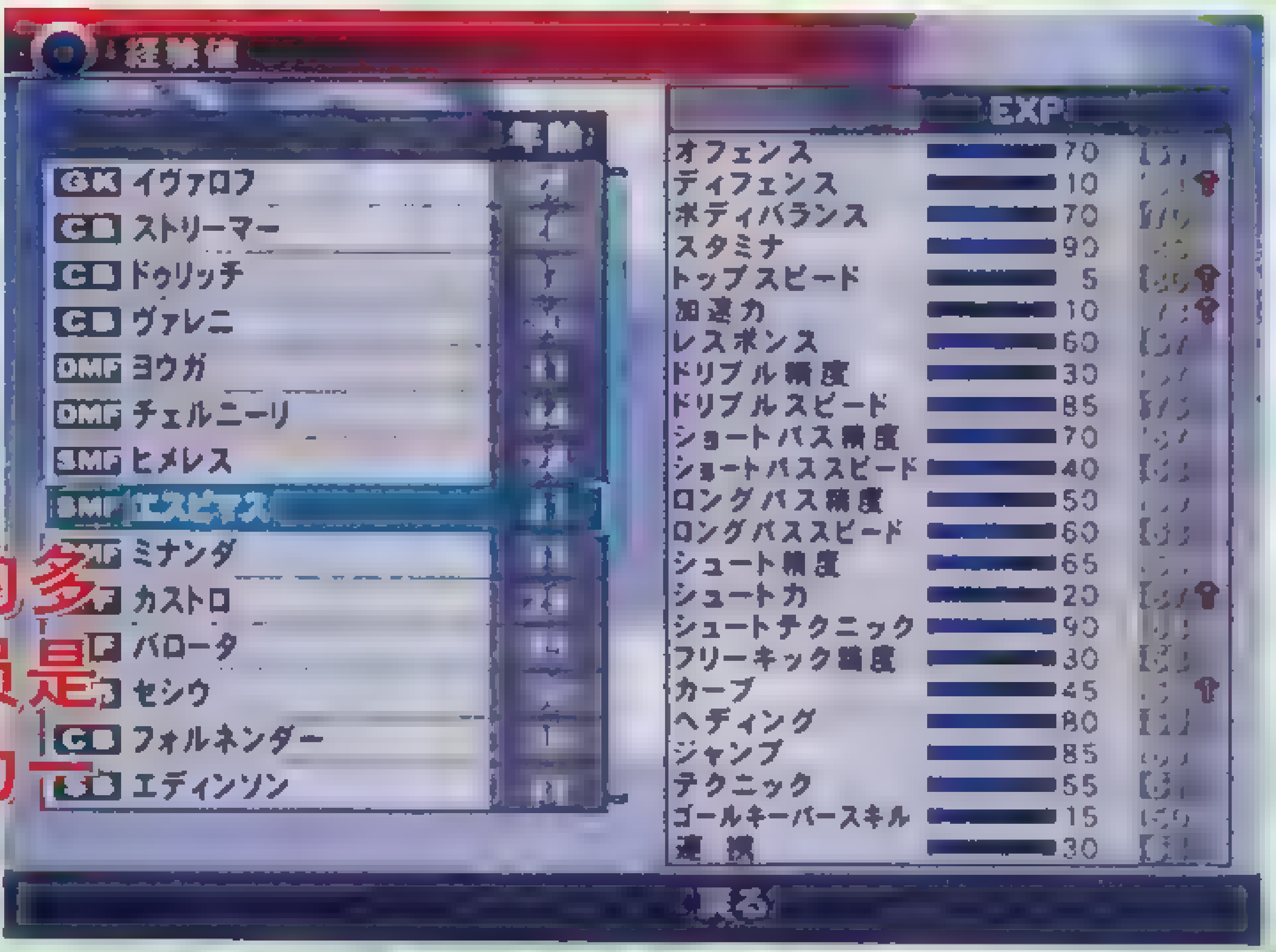
球员成长、衰退要素引入！

大师联赛（MASTER LEAGUE）在本作中再次得到大幅强化！事实上前作的大师联赛就已经给人一种“玩不过来”的充实感了，而新作中对大师联赛进行的各方面强化无疑会让大师联赛的耐玩度更高！接下来就让我们以“Q&A”的形式对新作的种种变更点进行更加细致的解说。



▲从这个图表中可以很清楚地看到一名球员整个职业生涯的起起落落。我们看到大师联赛的默认球员艾斯维马斯目前正处于他的全盛时期，虽然他今年已经36岁了，但是战斗力依然很强；与他刚刚入队相比，他的能力值都获得了不同程度的增长；惟一没有变化的是“门将技术”，这也很正常，因为他不可能参与到门将的训练当中去。不过从这个图表来看，艾斯维马斯的好日子已经不多了，要么趁早把他卖掉，要么赶快寻找他的接班人吧。

▶ 大师联赛的经验值表示画面 球员在比赛中达到了系统规定的出场时间就会获得一定的经验值，这些经验值就会自动分配到球员的各项能力上。我们可以看到右边一栏每一项参数后面都会有一个百分比，球员能力值的增长主要就是依靠这个百分比来逐步增加。



获得经验值的多少将决定球员是否能够成长为一名超级巨星！

强化的训练模式

在大师联赛当中，一直被玩家忽视的“训练模式”也许会在这次彻底打一个漂亮的翻身仗！由于经验值的引入，因此球员在训练赛中进行练习的话就有可能会对自己的某一项能力起到积极的促进作用。比方说频繁练习射门的话就会增长该名球员的射门力量以及技巧方面的数值等等。而训练模式也将会更加多样化，将会有对提高球员能力值更有针对性的训练项目出现。

Q：球队方面的变化情况如何？

A：俱乐部从前作的64支增至138支！由于取得了F.I.F.Pro的授权，所以这次我们可以增加很多俱乐部，并且其中的球员会以实名登场！**英格兰、西班牙、德国、意大利、荷兰的俱乐部基本上都会出现在本作当中**，再加上其他的著名俱乐部，一共138支。

Q：《WE7I》中增加了费耶诺德和尤文图斯这两支完全授权的球队，那么这一次还会不会有新的授权俱乐部追加呢？

A：由于我们已经取得了F.I.F.Pro的授权，绝大部分球员都会以实名登场，因此玩家只需要凭俱乐部的出场球员就能够判断这是哪一家俱乐部了。当然，大家也可以通过俱乐部的名称来推断出这是现实中的哪一支球队，就像哑谜一样。

Q：国家队方面呢？有没有追加？

A：目前正在制作中，但可以肯定的是会增加这次欧洲杯的黑马拉脱维亚队。其他F.I.F.Pro成员国的球队也在我们的考虑范围之内。

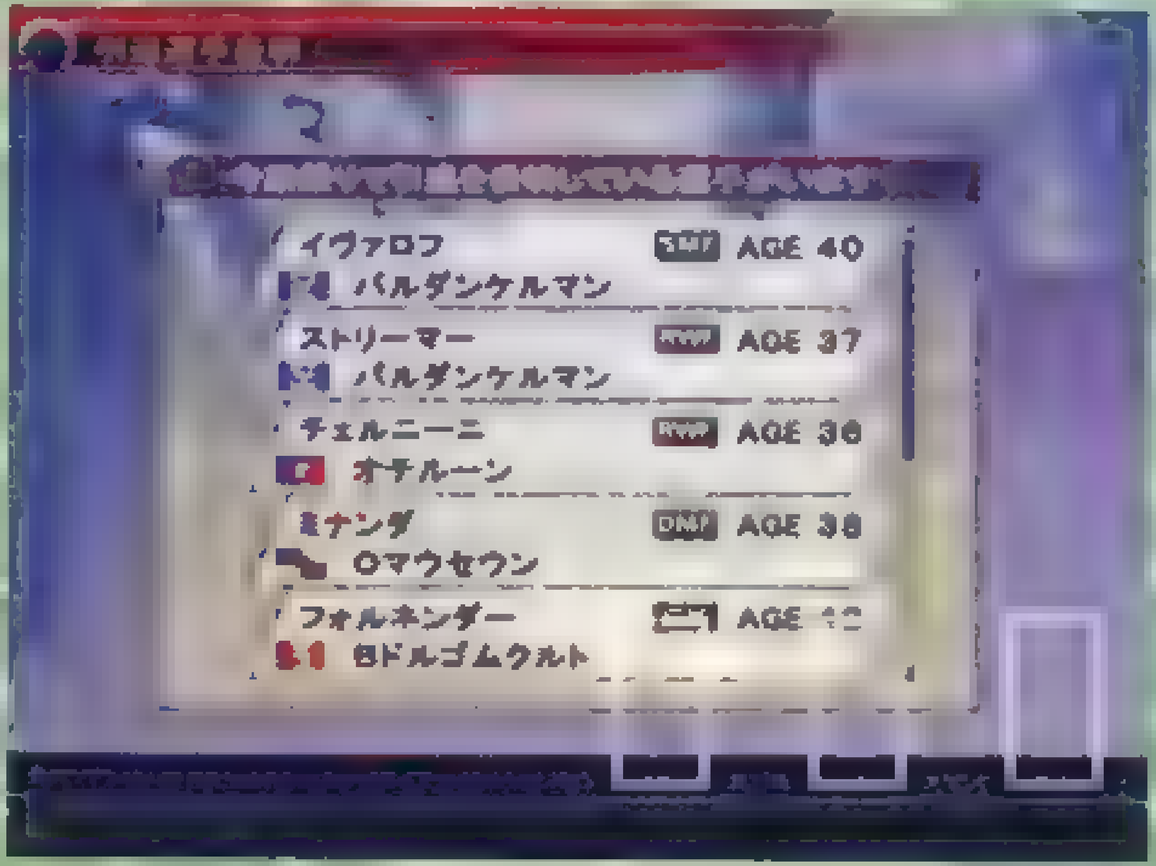
Q：在大师联赛中引入球员的成长与引退要素究竟是什么样的？

A：大师联赛当中首次引入了年龄的概念，每经过一个赛季，球员的年龄就会慢慢增加。**和现实中一样，球员的状态以及能力会随着年龄的增长而变化**，从成长期到成熟期到高峰期再到低潮期，直至衰退。最后球员就会退役。

Q：成长的过程是什么样的？

A：在大师联赛中，球员的能力值并不是固定的，而是随着球员年龄以及比赛经验的增长而变化。比如说一名球员，我们会把为他在游戏中预设的能力值视为一种标准，这名球员在成长期时，所有的能力值都会低于这个数值，需要经过不断的比赛以及训练才能获得经验值，然后球员的能力值会慢慢增长，直到他的全盛时期就会达到甚至超过这个数值。在过了这名球员的全盛期之后，他的能力以及状态就会慢慢下降，直至最后完全达不到上场的要求，让玩家不得不提早做好打算。

大家可以设想一下，你花大价钱购入一个很有前途的希望之星，但是因为他的初始能力并不高，而且你并没有给予他充分的信任，不让他上场比赛的话，他也许就会在冷板凳上渡过他的黄金期，最后默默无闻地结束他的职业生涯……这就要求玩家在进行大师联赛时不仅仅要针对主力阵容进行精挑细选，还要为自己的替补球员好好计划一番。



Q：但游戏中出场的球员总数是一定的，会不会最后出现玩家无球员可用的情况？

A：当然不会，**退役的球员会在几年之后“转生”，以17～20岁的年纪再次现身国际足球的大舞台上供玩家去挑选**。所以并不用担心会出现到了后几年无球员可用的情况。

Q：一个17岁的齐达内或者罗纳尔多？

A：就是这样的。17岁的齐达内或者罗纳尔多在刚出场时的能力值会比他的原始默认能力值要低很多，并且价钱方面也远比盛年时要便宜得多。购入他们，多给他们上场的机会锻炼，你就会发现他们会很快地成长起来，毕竟他们是相当有天赋的球员。

Q：多让球员参加比赛，他们就会很快进入盛年时期吗？

A：也不尽然。和现实中一样，球员也会分为“正常型”、“早熟型”以及“晚熟型”。有的球员会在刚出道时就锋芒毕露，有的球员则是大器晚成，到了将近30岁才会完全进入全盛期。与之相对应的，每个球员退役的年龄也不会相同，这个会在每个赛季开始时给予玩家提示，告诉玩家“这个赛季之前有哪些球员会宣布挂靴。”

▲本作大师联赛的界面将会更加人性化，使用各种小图标让你很直观地了解到这一整个赛季的的安排。那些握手的图标不用说一定是“交涉期”了。

Q：这一次大师联赛的球员薪资是如何支付的？

A：这一次将采用年薪制。这个和前作每场比赛支付一次薪水也是不同的。做出这样的调整目的是为了能够让玩家在联赛进行时更加专注于比赛。

Q：大师联赛还有哪些变化？

A：这一次大师联赛还是分为几个级别进行的，但是由于队伍的增加，所以每个级别之间的差距会比前作还要大。如果你在低一级的联赛中取得好成绩得以升入高一级联赛，你会发现仅凭现在手里的这一帮球员是无法为你打下江山的，你必须得有更好的球员才能够取得更好的成绩。

Q：在低一级联赛里我买到足够好的球员不就行了吗？

A：在低一级联赛里就建成一支实力强劲的球员，这一点在本作中将会很难实现。本作的“交涉”会有很明显的难度提示，共分为3个等级，等级越高，交涉的难度也就越高。有实力的球员一般都是不太愿意屈就于低级联赛的。当然了，面对初次接触本系列的玩家，我们也准备了另一种方式让他们来进行大师联赛，那就是可以让你选择使用俱乐部的真实阵容来进行比赛，比如能够让你一开始就拥有皇马的超豪华阵容，这样就会让你无往而不利了。

黑衣法官现场赛场！

是的，本作在实际进行比赛时，玩家也能够看到裁判的身影了！这对于本系列来说，无疑是一个巨大的革新，裁判再也不会像前作那样只出现在出示红黄牌的时刻了（笑）。并且，制作小组为裁判精心设计了A.I.，让他能够在不影响比赛的情况下顺利执法。在判罚力度方面，本作也有了一些新的变化，即裁判会对球员的犯规“记录在案”，比如第一次你犯规了，裁判也许会网开一面，并不对你进行处罚，只是进行口头教育，但当你第二次犯规时，裁判就有可能毫不客气地直接出示红牌将你罚出场外！这也与现实中的裁判执法尺度极为接近。

▲用红圈圈标注的就是传说中的裁判大人了。能够时时刻刻都看到裁判大人的身影，不知道这会不会对玩家造成心理压力呢？（笑）

▶意大利队和西班牙队发生了冲突，队内的两位超大牌内斯塔和劳尔甚至有了肢体语言，难怪裁判也在劝阻。

◀阿什利·科尔在向主裁判大声申诉，一旁是痛苦倒地的斯科尔斯。看起来是小罗做的好事。

操作系统大进化！ 更加细腻的操作！ 更加丰富的动作！

本作将会颠覆系列前作的带球概念，将玩家引导向更加自由、更加细腻的操作当中去。在前作当中，球是随着球员来滚动的，而本作中则可以实现“真正的人球分离”！即是说在本作中你可以完全凭借你的微操作来达到罗纳尔多经典的“钟摆假动作”　大幅度地晃动身体，而球继续按原来的方向前进。究竟增加了多少假动作？假动作是如何操作的？根据目前公开的情报我们只知道与“R2键”有关，请诸位玩家期待我们的后续报道吧。

▲在带球的过程中按下R2键，球员就会把球踩停住，然后再通过十字键的配合做出漂亮的假动作，这就是本作在操作上的新概念不知道具体操作起来是什么感觉？

▼在接队友身后的长传[illegible]巧地挑到身前，整个动作一气呵成，非常漂亮而且实用。看起来本作会非常强调小细节。

▲拥有OUTSIDE技能的球员的外脚背传球准确率会有所提升，动作也会更加漂亮。

▶新动作追[illegible]

本作在传接球方面的进化也是巨大的，相对于前作的传球来说，本作传球的手动性会更强，对力度的把握要求也更高。无论是短传还是长传，玩家都可以通过方向键以及按键力度来完全掌握传球的方向与速度。在传中球时，对于方向把握的要求也更高，能够让玩家传出与现实比赛中完全相同的飞行轨道的球来。

实现间接任意球！

▲一拨一射的间接任意球射门方式非常刺激，可以想象那些一流队员射出来的球速会有多快多猛。

本刊在前几期的“电子竞技场”中曾对欧洲版的《PES4》进行了简短的报道，其中就提到了“间接任意球”。作为日版的《WE8》来说当然也不会少了这个新要素。不过，在什么情况下是“间接任意球”，在什么情况下是“直接任意球”，目前我们也并不清楚游戏中的尺度是怎样的。在任意球方面与前作的其他区别就在于防守方的防守意识会加强，会出现一些干扰球员发任意球的动作。此外点球也会追加新的罚球动作。

《WE8》的其他要素

入球后的庆祝动作再度大幅增加！

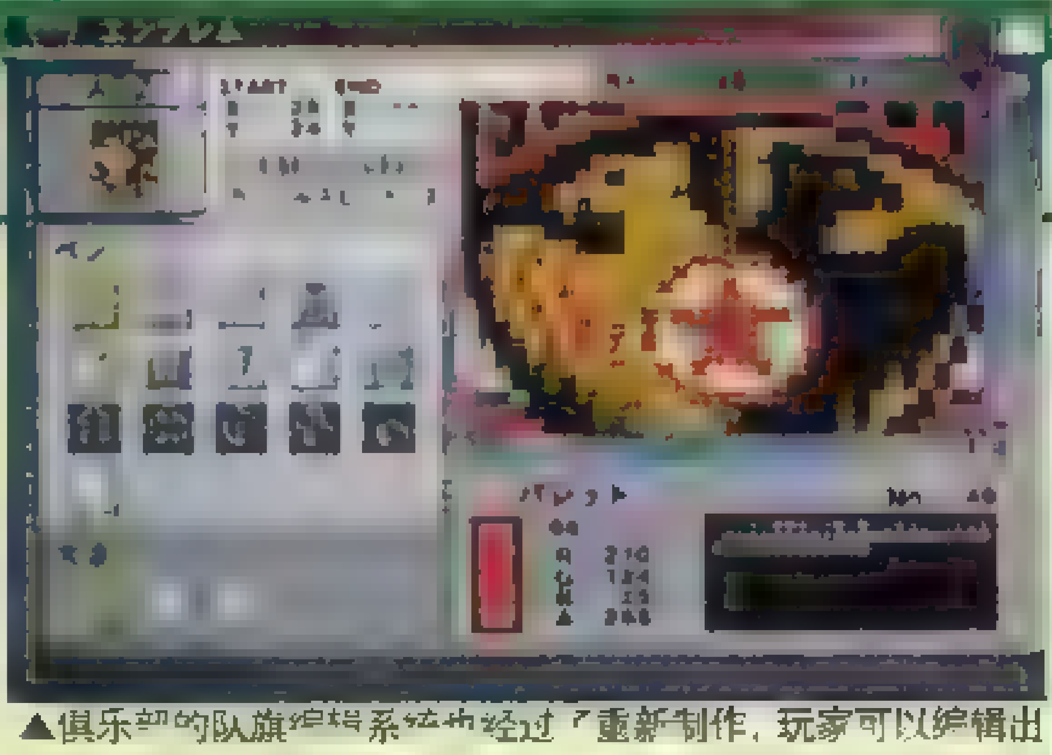
不对应PS2网络更新数据功能……

网络对战会在以后的作品中实现！

在游戏中按暂停键出现详细的操作列表

追加新球场！ 新比赛视点！

球衣会出现磨损、弄脏的情况！



▲俱乐部的队旗编辑系统也经过了重新制作，玩家可以编辑出更加“逼真”的俱乐部队旗。当然，队旗也应该是可以继承前作的。

请期待我们的追踪报道！

牧場物語 ワンダフルライフ 女生版

前线狙击

文 纱迦

牧场物语 美妙人生 女生版	Marvelous	SLG
NGC	预定 2004 年 7 月 8 日	日版
对应 NGC-GBA 专用通信线		推荐玩家年龄 全年龄

《牧场物语 美妙人生》的女生版终于就要出了！早在去年GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》推出之前，官方就已经确认会在NGC上推出《牧场物语 美妙人生》的女生版了。NGC女生版除了将主人公换为女孩子之外，还会针对NGC男生版的一些缺点进行改进，另外NGC女生版也可以与GBA版女生版联动。如今游戏发售日即将来临，各位FANS快做好准备吧！

享受30年的美妙人生

之所以叫"美妙人生"，是因为游戏中真实再现了主人公的一生。游戏中除了历代传统的牧场经营和结婚生子外，还加入了抚育孩子的要素。出场的角色有40多人，NPC们会随着游戏时间的推进而渐渐衰老，同时还会有生老病死的情况出现，可谓相当真实。

▲游戏中出现的自然景观极具表现力！

▲与孩子和丈夫一起在海边散步 好温馨啊！

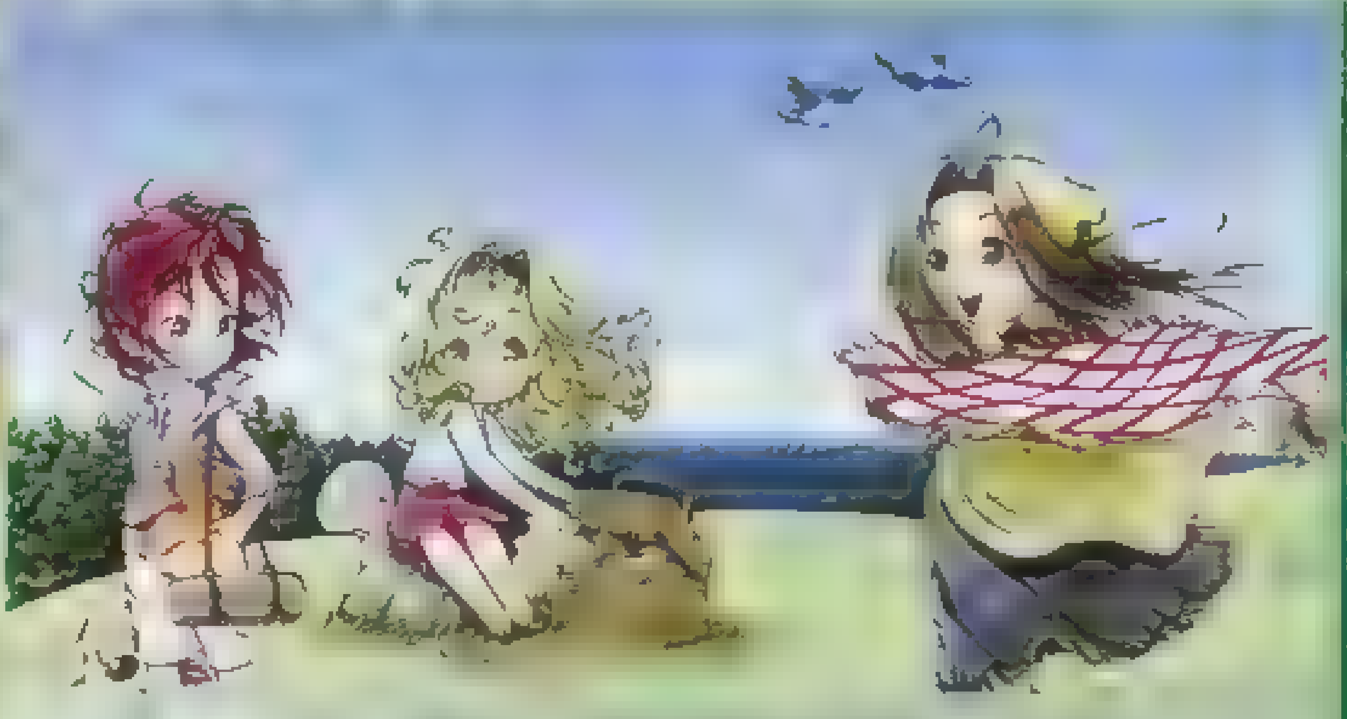
游戏采用真实时间制，除了选择菜单和按键暂停之外，时间都会不断流逝。游戏中将一年分为4个季节，每个季节分为10天，总游戏时间为30年。设计者为游戏设计了一个非常真实的世界，在这个世界里天气昼晚变化十分真实。以下雨为例，游戏中不会无缘无故地突然下起雨来，下雨之前玩家可以看到天上的乌云渐渐变多，之后天色慢慢变暗，最后才开始由稀至骤地下起雨来。至于季节交替时的景物变化，更是不在话下了。

游戏共分为6章：序章、幼年期之章、少年期之章、思春期之章、青年期之章和黄昏之章。序章讲述主人公来到游戏发生的地点——忘忧谷，在这里结识了一位好男孩，并在此结婚定居下来。幼年期之章、少年期之章、思春期之章和青年期之章则是描述主人公抚育孩子的故事，在这段时间内玩家的教导将对孩子的未来有着重要影响。黄昏之章则是游戏的结尾，描述主人公夫妇在孩子成人之后安享晚年的故事。根据玩家的表现不同，最后的结局也会有很多种，可谓极为耐玩。

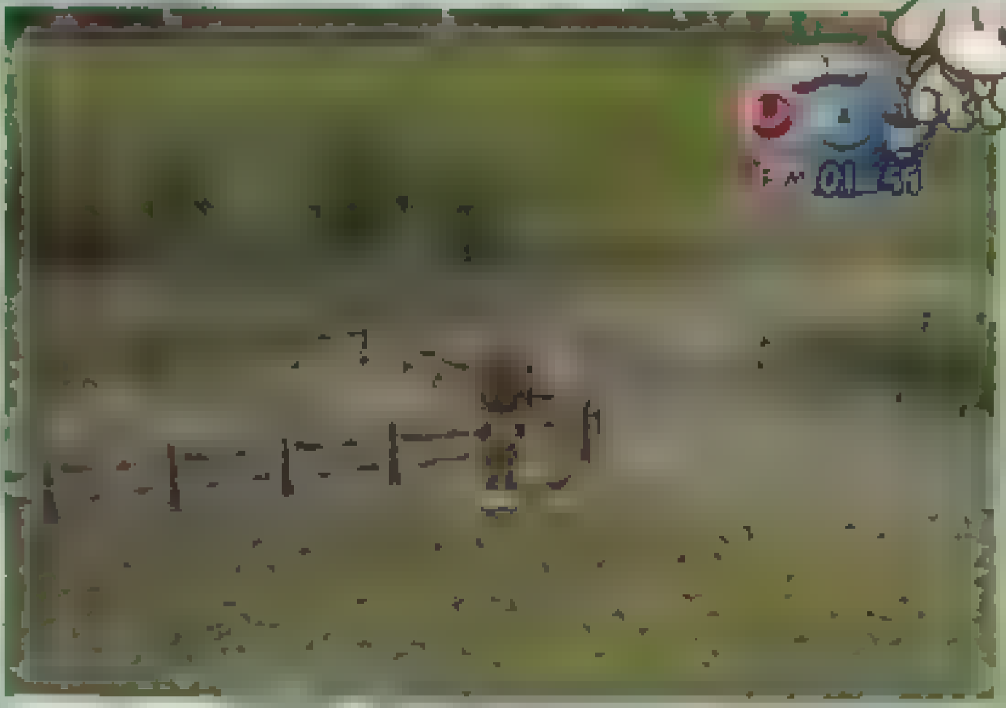
将爱情进行到底！

结婚可以说是"《牧场物语》系列"最吸引玩家的设定了。NGC女生版和NGC男生版一样，都有3名结婚候补。由于女生版和男生版中出场的NPC没有变化，所以这次为我们可爱的MM主人公准备的3位结婚候补素质就差了点儿。图中左边那位戴一顶怪帽子的胡子大叔名叫古斯塔法，是忘忧谷里的吟游诗人，极具艺术家的气质；中间那位看上去似乎年龄不小、打扮很朴素的中年男子名叫马修，是贝斯塔农庄的当家贝斯塔大婶的弟弟；最右边那位小弟弟名叫洛克，虽然看上去年龄很小，但也是结婚候补哦！

而在NGC男生版中备受追捧的3位MM，在女生版中就摇身一变，成为各位玩家的情敌了。这3位MM可不是省油的灯哦！NGC男生版中结婚的难度非常低，特殊事件也不多，而在NGC女生版中就会大为改善了。各位玩家如果只顾着每天种地而不为爱情作点牺牲的话，最后肯定会"牧场得意，情场失意"的！


▲不要被迷住了！这3位就是你的情敌！

多姿多彩的牧场生活！


▲好多可爱的小鸡小鸭啊！

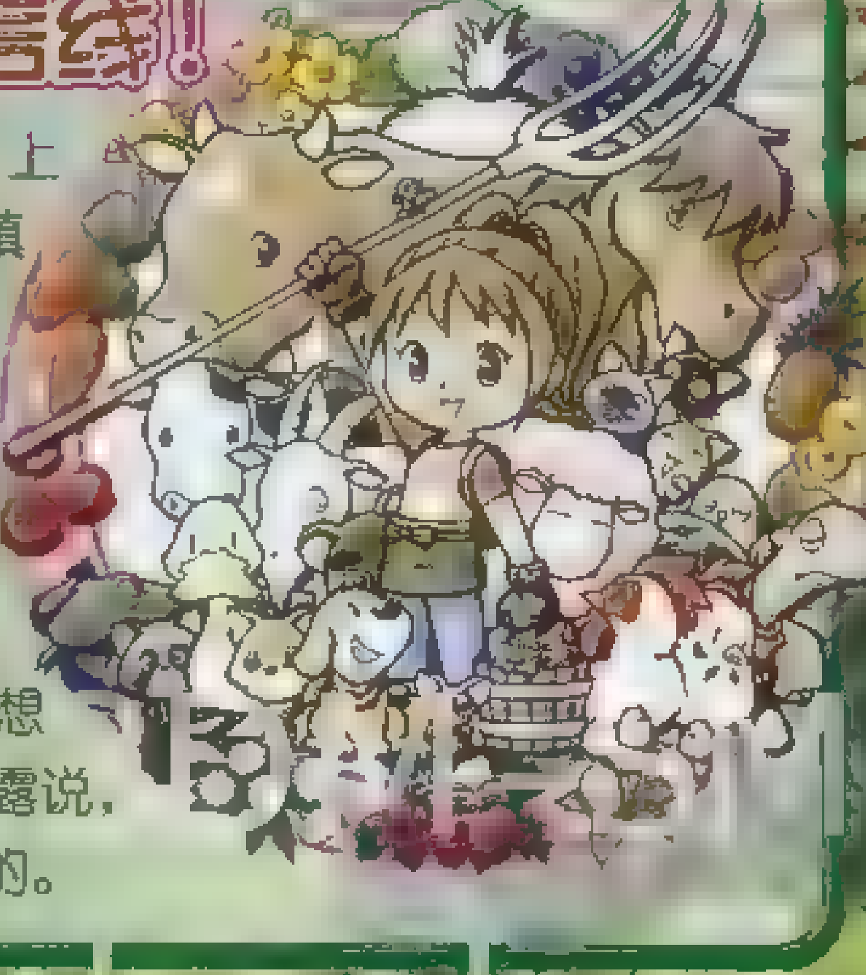
◀ 可以骑马在整个版图中奔跑——海除外。

虽然同样是《牧场物语》，不过NGC女生版和GBA女生版却有很明显的不同。最大的不同就是在NGC女生版中，所有的动物都是有性别的。母鸡才能下蛋，母牛才会产奶。而要想让动物交配生下小动物的话，必须要一雌一雄才行。

在NGC女生版中可以饲养的动物也多于GBA女生版，家禽有鸡、鸭，家畜有马、绵羊、山羊，这还不算不同的种类。此外还有3种宠物猫、4种宠物狗（其中还包括漂亮的吉娃娃狗）。

种树也是游戏的一大特色。树的特点在于生长周期长（至少需一年），期间必须天天浇水。不过一旦长成之后，就等着收果子吧！需要注意的是树的周围不能种其他作物，否则就会互相抢夺养分，不利于作物的生长。另外NGC女生版还有土地肥沃度和施肥料的设定。

对应NGC-GBA专用通信线！



能够与GBA版联动，这也是本作之所以要出到NGC上的最大原因。NGC版的世界忘忧谷与GBA版的世界矿石镇其实是彼此相邻的，在GBA版中晴天站在山顶上向左看就能看到忘忧谷。两个女生版联动后会有什么好处呢？从男生版的经验来看，应该是会促进两个世界的交流。两边的住民将会互相串门，一些行商人则乘机将两个世界中的商品来回倒卖，同时会出现很多全新的事件。

GBA女生版中引入了牧场度的概念，但牧场度要想达到最大值的话至少需要几十年。而且官方目前已经透露说，不经过联动的话，GBA女生版中的牧场度是不可能全满的。

©2004 MARUCOME/Marvelous Interactive Inc

www.plumbook.cn

文：邪魔天使

指环王：第三纪	EA Games	RPG
PS2 The Lord of the Rings The Third Age	预定2004年11月2日	美版

由电影改编成游戏的势头现在越来越猛烈了，EA在成功制作了动作游戏《指环王 双塔》和《指环王 国王归来》后，又有一款新作将要上市！这款《指环王 第三纪》（以下简称《第三纪》）与其余几作不同，并不是一款动作游戏，而是一款正统RPG游戏，不过这里所谓的"正统"并不是指欧美那种，像《龙与地下城》、《暗黑破坏神》那样的，动作要素很强的RPG，而是像《最终幻想》、《勇者斗恶龙》那样的日式风格的RPG。也许很多玩家对美国人制作的日式风格RPG持怀疑态度，不过EA的这款作品却体现出了很高的水准，相信在游戏发售时其完成度会更高，不过从公布的演示动画来看，游戏的打击度还有待提高。（注：文中所提到的人名、地名均源自朱学恒版的《指环王》）

角色

▲波罗莫的长官之剑、法拉墨的游侠之剑，果然会出现我们熟悉的角色啊。

游戏中的时间跟电影是平行的，也就是说，当玩家在冒险时，魔戒远征队也在进行着将the One Ring送往末日火山的旅程。不过游戏中的主人公并不是那九名远征队的成员，而是6个原创的角色。现在公布的角色一共有4名：贝若器，一名刚铎重甲的要塞护卫；哈胡，一名矮人族的战士；艾勒哥斯特，一名登纳丹的游侠；艾卓，一名来自罗斯洛立安的精灵。这一队人将在中土世界展开自己的冒险，而他们冒险的时间与魔戒远征队的时间是平行的。玩家在进行自己的任务时可以是与电影紧密结合，也可以是讲述电影之外发生的事情。游戏的自由度相当高，玩家不仅可以扮演正义的战士，也可以扮演黑暗国君索隆的爪牙，所以从游戏内容丰富程度来看，该游戏是很有诚意的。

▲最左边那个角色和那个巫师很明显是一名未公开的角色。

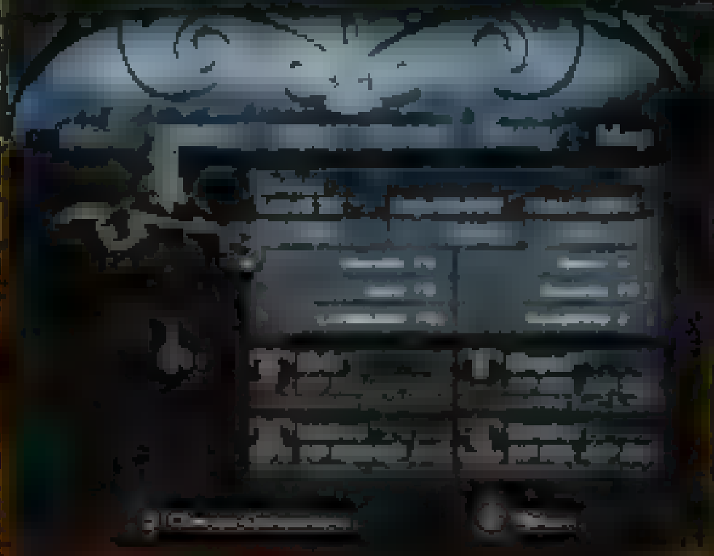
▲显然《第三纪》在参战人数上要俭省得多。

战斗系统

在《第三纪》这款游戏中我们可以看到它借鉴了许多优秀RPG的要素，比如《FF X》。混合式冒险、角色间的互动、基于回合制的战斗系统、战斗时角色的交换，这些方面都能看到《FF X》的身影。战斗时，角色的脸会显示在画面的右上方，而进攻顺序是根据角色的速度来决定的，这让人一看就知道是《FF X》的战斗系统。不过不要以为这个游戏只是一个大杂烩这么简单，它还是有自己的特点的。战斗虽然是基于回合制战斗，但却紧张刺激，有时甚至没有一点让人闲下来的感觉，你要时刻计划出最有效的战法。玩家要一边看着角色的HP还要注意他们的Action Point（简称AP），以确保战斗的胜利。这里的AP就很像是其他RPG中的Mana（也就是我们熟悉的MP）一样，消费AP可以使用强力的魔法或发动特殊技巧。所以在战斗中AP跟HP一样重要，只要看到不够了就应该立即回复。

▲看到右上角那熟悉的人物排列，是不是让你想到了《FF X》呢？

队伍管理系统



这个系统是一个相当灵活的设定，在游戏进行中玩家可以根据当前所处的情况来更换可使用的角色。当击倒敌人之后会得到两种经验值来让玩家分配到角色身上，普通的经验值会让角色升级，但技能经验值则会让角色领悟更多的特技，比如魔法。

指导型系统与自动型系统

《第三纪》在角色成长和道具装备上会给出两个选择，一个是指导性的，一个是自动式的。指导性的系统跟其他标准的RPG一样，它会让你自己选择角色的技能以及能力，会让你选择最适合的装备，而自动式则会让你的队伍以最适合的配置去面对下一次挑战，这对那些初心者是很有帮助的。

魔法与技巧

魔法可以说是该游戏的亮点，角色们可以使用地、风、火、水、光、暗这6种技能，而魔法之间是存在相克性的，就像"锤子、剪刀、布"的关系一样。土属性可以削减敌人的能力，风属性可以减低敌人特技对你的伤害，火属性可以对敌人造成伤害，水属性则是回复自己的HP和异常状态，另外，光属性和暗属性的魔法都属于高级魔法，能给予敌人更大的伤害。

队伍中每个种族都事先设定好了具擅长的魔法属性，比如精灵天生对水比较亲近。另外，你还可以看到一些技巧具有特殊效果，比如"剑术"、"弓术"等，这些有特殊效果的技能会让你在战斗中有更多的选择。当然，在游戏中是设有专门技能这一设定的，比如刚铎人的"领导"就只有刚铎人才会领悟。一个优秀的成员能帮助你在战斗中处于游戏位置，拥有领导技能的人会让战斗变得多样化，从而可以采取多种编队方式和战略。在游戏中，技能是按树状来分布的，只要玩家使用这些技能就能获得技能点数，就可以在这个"专有技能树"移动，玩家可以根据角色的特性来决定先学哪些技能或先不学哪些技能。只要不停使用某一种技能，就能获得更多的技能点数从而让它在"技能树"上进一步强化。

▲美丽的精灵在释放水系魔法，不知道是否会有哪个"万马奔腾"的魔法。

▲弓箭的特技，作为一个游侠，应该是属于能力平均型的角色。

&3DM_SM
www.plumbook.cn
©2004

“《太鼓之达人》系列”可以说是当前音乐游戏界为数不多的依然保持旺盛生命力的作品，全系列销量超过200万，对于一款开发成本并不太高的MUG来说，这样的成绩可谓相当惊人了。究其成功的原因，除了游戏本身贴近日本文化、老少皆宜、乐趣多多之外，价格公道也是原因之一。此次预定于日本传统夏祭时段发售的《太鼓之达人 四代目》套装价格也不过7329日元，软件单价为4725日元，还没有领略过《太鼓之达人》独特魅力的玩家不妨关注一下吧。

太鼓之达人 四代目 Namco MUG

PS2 2004年7月22日

文：胜负师

太鼓の達人® あつまれ！祭りだ!! 四代目

受人瞩目的新曲目

这次的《太鼓之达人 四代目》中将有超过35首的曲目收录，因为游戏主题是夏祭，所以会以欢快的乐曲居多，并会增加多首大家喜闻乐见的J-POP和动画歌曲，而前作中的人气曲目应该也会保留数首吧。不过让胜负师眼前一亮的却是女子十二乐坊的成名曲《自由》，震惊日本乐坛的中国民乐进入游戏之中又是会怎么的一番景象呢？颇为期待啊！以下为本作已经公布的18首新曲。

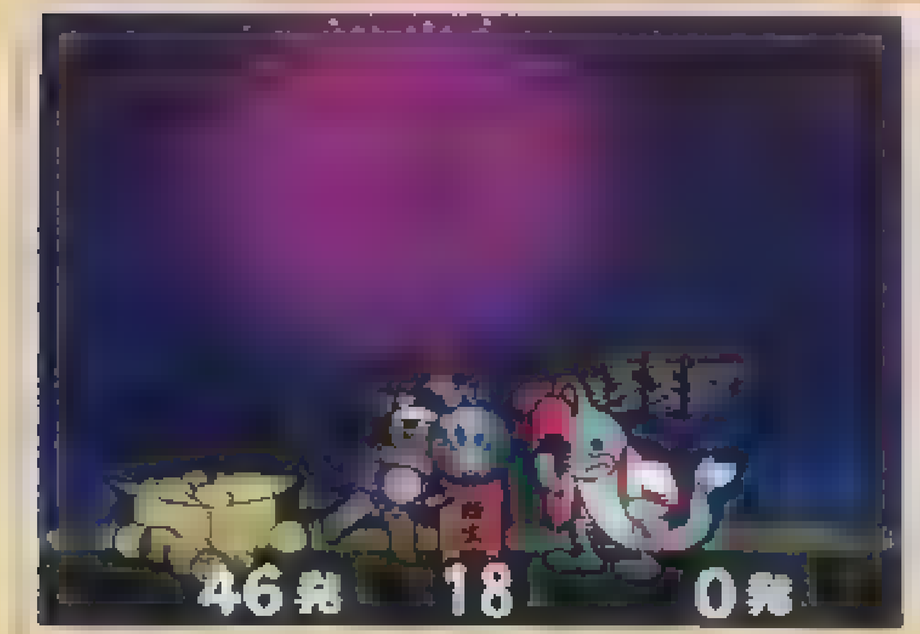
さくらんぼ	J-POP
上海ハニー	J-POP
君は天然色	J-POP
天体观测	J-POP
自由（女子十二乐坊）	Variety
ラムのラブソング	动画《福星小子》OP
DANZEN！ふたりはプリキュア	动画《ふたりはプリキュア》OP
特搜战队デカレンジャー	动画《特搜战队デカレンジャー》OP
BON VOYAGE！	动画《海贼王》OP
葛饰ラプソディー ～ヤムヤム Version～	动画《这里是葛饰区龟有公园前派出所》OP
クラリネットをこわしちゃった	童谣
フニクリ・フニクラ	古典乐
ハンガリー舞曲第5番	古典乐
ドラゴンスピリットメドレー	南梦宫原创
ブルちゃん	南梦宫原创
Ridge Racer	南梦宫原创
Rare Hero	南梦宫原创
妖怪道中记音头	南梦宫原创

多人同乐的新模式

音乐游戏系列如果只是简单地换换曲目，那吸引力方面必定有所欠缺。这次的《四代目》中将增加一个以多人同乐为主要特色的新模式“太鼓合战”模式。玩家可分为“咚队”和“咔队”两队进行对抗，而每队最多可有4人加入，对抗的形式由个人战和团体战构成。

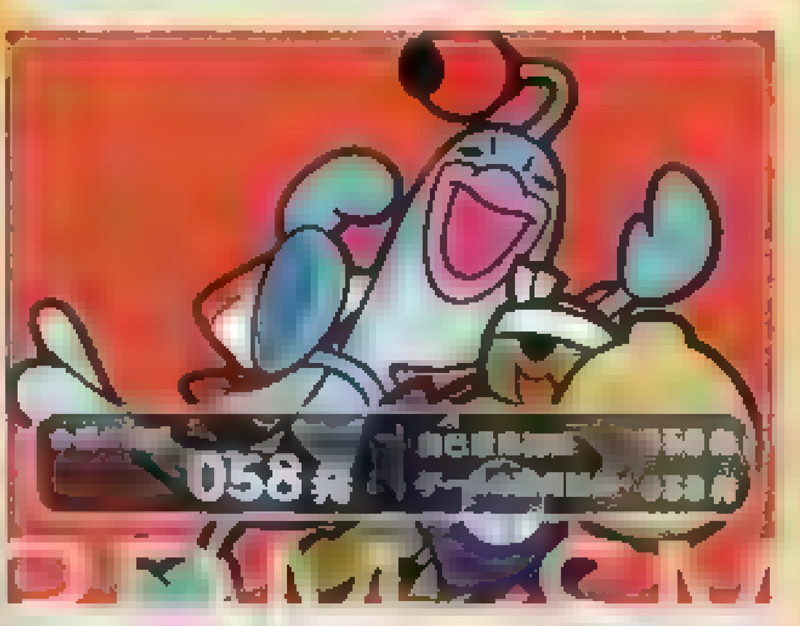
个人战是随机抽取一首曲子由双方队员演奏，以得分比高下。不过比赛并不是这么简单的形式，因为在演奏结束后还会有一些问答题等着其他队员，题目都不难，比如在演奏过程中画面上出现的某个可爱角色的个数，这就需要没有参与演奏的队员仔细观察了。就算队员在演奏曲目时失利，只要能在问答中表现出色，一样可以捞回得分。团体战更是需要发扬团队精神，因为演奏是以接力形式进行的。游戏中会有特定的接力型曲目，在演奏进行一段之后会提示换人，最后不但会以比得分高低，在接力演奏中表现最出突出的队员还会被授予MVP称号！想象一下，8个人齐聚一堂，交换着打鼓的情形会是多么热闹啊！全家盛夏同乐，应该是个不错的卖点。

充满乐趣的新游戏



“《太鼓之达人》系列”之所以颇具人气，其中那些规则简单、极易上手的迷你游戏也起到了锦上添花的作用。《四代目》中自然会保留大受好评的迷你游戏模式，并会追加新的迷你游戏健在。据说会有连打系、节奏系、反应系多款全新迷你游戏收录，这次先介绍一下“打ち上げ花火”（放烟花）吧。

游戏的玩法并不复杂，在烟火筒中出现烟花后就敲“咚”（鼓的中间）点火升空，敲“咔”（鼓的边缘）烟花就会炸开，形成美丽的图案。玩家需要在限定时间内挑战放烟花的数量。在连续放烟花的情况下，烟火筒里的烟花会越出越快，不过其中会混杂着一些炸弹，如果不小心令炸弹爆炸了，那烟花出现的速度会回到初期状态。这是个考验玩家反应的小游戏，相信会十分有趣。



©2000 2001 2002 2003 2004 NAMCO LTD
®MANUFACTURED BY U's BMB Entertainment Corp./NAMCO LTD.

以一介士兵去参加动人心魄的两国大战

文：沙罗

FRONT MISSION ONLINE

前线狙击

前线任务在线	SQUARE ENIX	SLG
PS2 FRONT MISSION ONLINE	预定2005年	日版

“《前线任务》系列”首次推出了网络版。在本作中，玩家可以从O.C.U.和U.S.N.这两个国家中选择一方加入，作为一介普通的士兵参加《前线任务》的那场浩瀚激烈的“第二次霍夫曼战争”。

本作最大的特征在于其超高的自由度。玩家既可以一个人驾驶着WANZER独闯虎穴，也可以通过网络与各地的玩家一起组成站队，共同参加战斗。

故事概要

1995年，一座名叫霍夫曼的岛屿突然间出现在了太平洋的领域内。2070年，在发觉到该岛蕴藏着丰富的地下资源后，两个世界大国——O.C.U.和U.S.N.为了争夺该资源从而爆发了战争。这场长达两年半的战争，最终竟然令霍夫曼岛变成了两个大国的国境线之间，惟一存在的陆地……

18年之后，位于U.S.N.领土内拉卡斯地区的一座WANZER工厂发生了爆炸。U.S.N.军公开表示，该事件出自O.C.U.之手，同时向O.C.U.宣战。2090年，第二次霍夫曼战争爆发。

O.C.U.

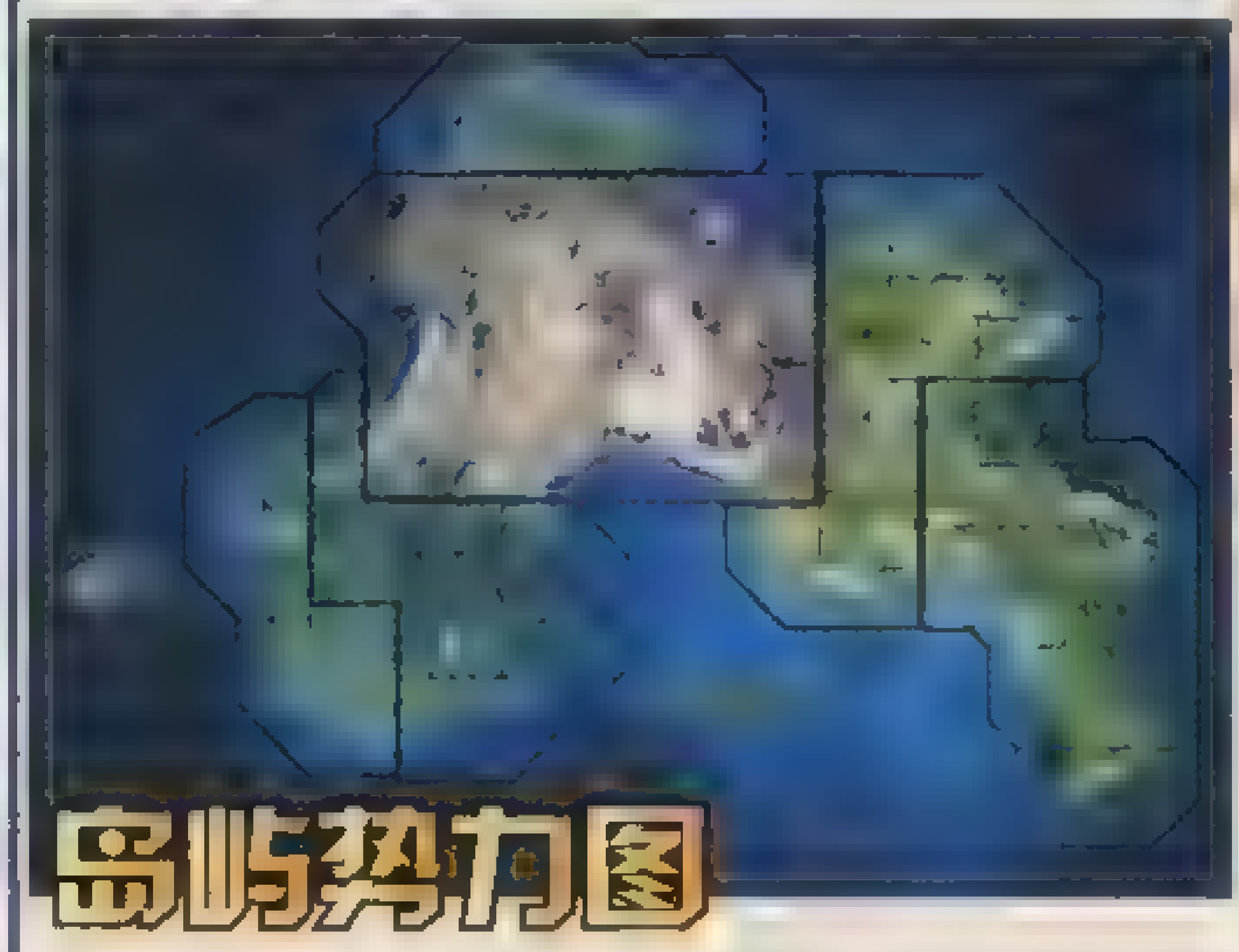
[illegible]

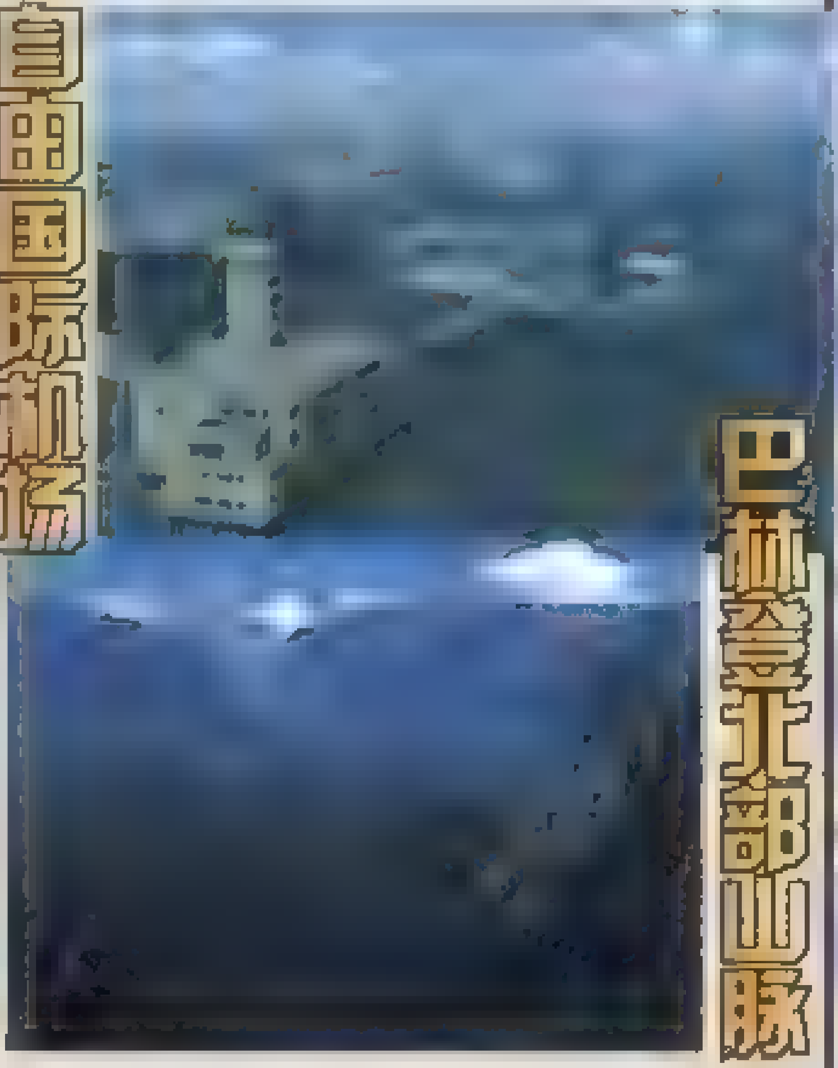
U.S.N.

[illegible]

战场——霍夫曼岛

本作的战场，便是O.C.U.与U.S.N.所争夺的霍夫曼岛，该岛屿由于连年战乱，被分成了数个区域并分别被两个国家所占据。而在岛屿的中央部分，被称为“激战区”。这里是两军交战最为激烈的地方，因而得名。



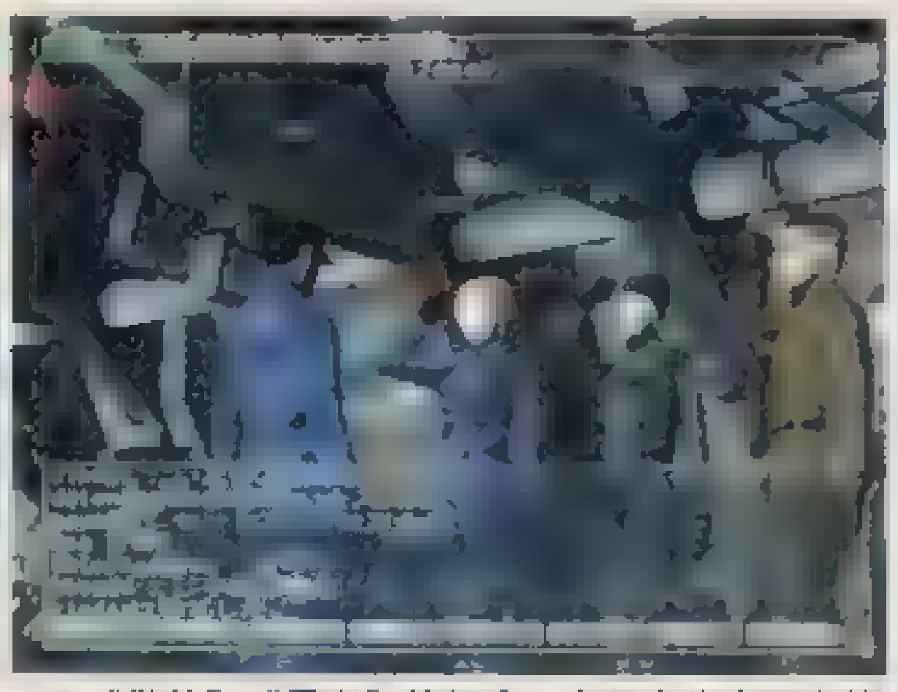


中央的激战区便是游戏中的主战场。该区域内设置有大量的战争设施。另外岛屿上还有一些区域是不属于任何国家的。

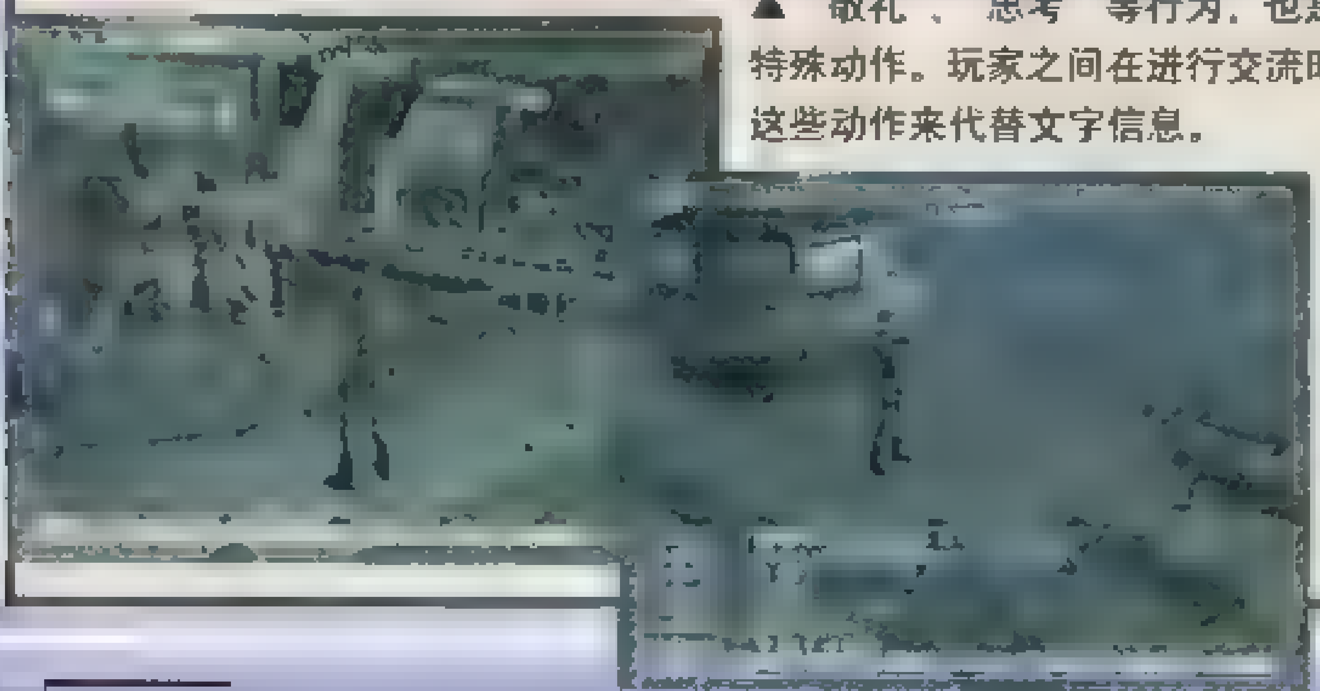
同伴组队

在连接入网络后，玩家会先进入游戏大厅，在此寻找“志同道合”的其他玩家一起组队，之后才能一起选择战斗的场所以及进行其他相关设定。游戏开始后，玩家要先选择自己所属的军队，之后再进行角色的各种设定。游戏中也为玩家们设计了许多角色造型的素材，玩家只需从中选择合适的素材便可以造出自己理想中的角色。

▲在战斗开始前，要与同伴们先召开作战会议，制定作战计划和战斗的区域。



▲“敬礼”、“思考”等行为，也是本作中固有的特殊动作。玩家之间在进行交流时，甚至可以用这些动作来代替文字信息。



◀在完成特定的条件之后便能够获得一些小东西来装饰自己的爱机了！

协力作战

本作与该系列前几作最大的不同点，除了是网络游戏外，另外一点就是需要玩家亲手去操纵WANZER进行战斗，所以动作要素也得到了极大的加强。也许有一些玩动作游戏“苦手”的玩家会担心本作的难度会过高，这点其实是完全不用担心的　本作加入了“职业”这一概念，玩家在进入游戏后，可以选择各种各样的职业进行游戏。也就是说，玩家可以以自己所喜欢的类型参加战斗。不仅能在战场上杀敌，也可以在战场后方进行支援活动。对战斗苦手，那么在后方支援、指挥战斗就行了。所以，一个小队的职业组合，也会对战斗产生莫大的影响。

▶复数对复数的战斗！只要达成胜利条件即可获胜。

▶在本作中，各个小区域的战斗结果会影响整个岛屿的战况

◀除了WANZER外，其他各种类型的兵器也会登场

◀战斗画面。与系列前几作相同，机体各个部分的耐久力依然会表示出来。

© SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

プロマシアの呪縛™

文：泰坦

在日本颇受欢迎的网络RPG《最终幻想XI》又推出了新的资料片，由于国内也有部分玩家可以接触到这款作品，所以我们在此作一个简单介绍。新的资料片名为《最终幻想XI 普洛玛西亚的咒缚》，这次的资料片与《吉拉德的幻影》没有直接的系统需求关系。故事方面，副标题"普洛玛西亚的咒缚"里的"普洛玛西亚"是相对于维纳·迪尔世界里女神阿尔泰娜的男神。游戏的故事发生在追加的新的区域，虽然规模不是很明确，但追加的场景数量在[illegible]。故事发展来说，"普洛玛西亚"[illegible]的方式来进行的。

最终幻想XI 普洛玛西亚的咒缚	Square Enix	MMORPG
PS2	FINAL FANTASY XI プロマシアの呪縛 预定2004年秋	日版
	PlayStation BB [illegible] 1344日元	

【TIPS】

- ✓ 如果与《吉拉德的幻影》相连的话会得到一些好处。
- ✓ 增加了大量的精心制作的新场景。
- ✓ 没有新的狩猎场。
- ✓ 追加了新的交通工具。
- ✗ 没有追加新的职业。
- [illegible]
- ✗ 画面素质没有显著提高。

塔布那吉亚群岛

《FFXI》的OP里曾被兽人蹂躏的[illegible]

"普洛玛西亚的咒缚"新场景

媚巴尔泊罗斯

由地精灵中的莫布林一族所建立的地底城市。莫布林拥有自动掘削器、投光器、生体改造等高科技，除了一部分人与地精进行矿物的交易外其他人从不与外界接触。

新航路

从布利姆半岛出发开往新区域的新路线。新区域与尤坦加、巴鲁库尔沙丘不同，是一个充满了绿色和蓝天的美丽地方。

森林地带

与加古那森林类似的森林地区，湖中有类似于人工建筑的建筑物，而建筑物的外面点着灯，似乎有人居住在那儿。

新区域

游戏中追加了若干新的地区，有的与[illegible]

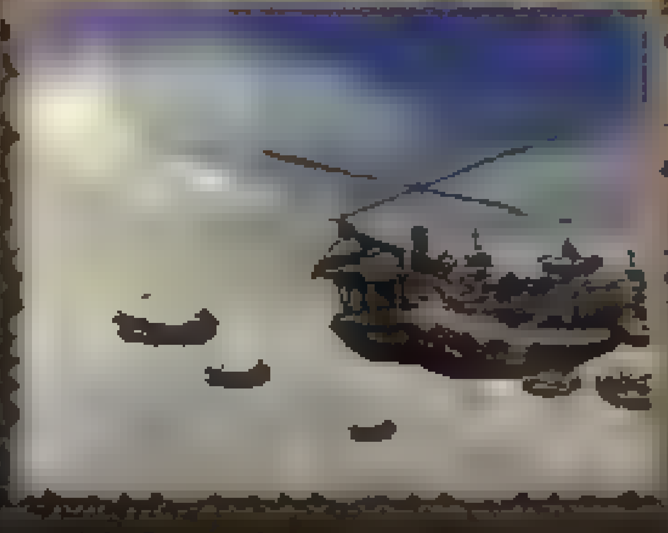
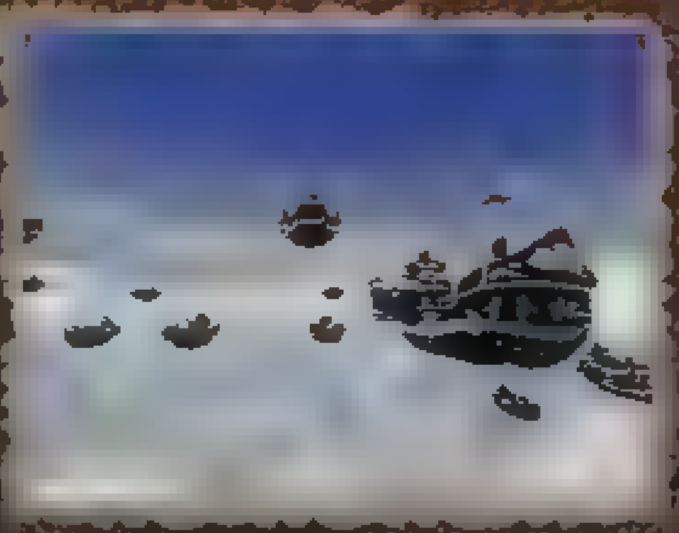
谜之少年

再次登场的谜之少年，在《吉拉德的幻影》的故事中他的姿态像一名大天使，由于没有[illegible]，[illegible]他在《普洛玛西亚》中[illegible]会有什么样的表现，不[illegible]他肯定是一个重要的角色。

飞空艇集团

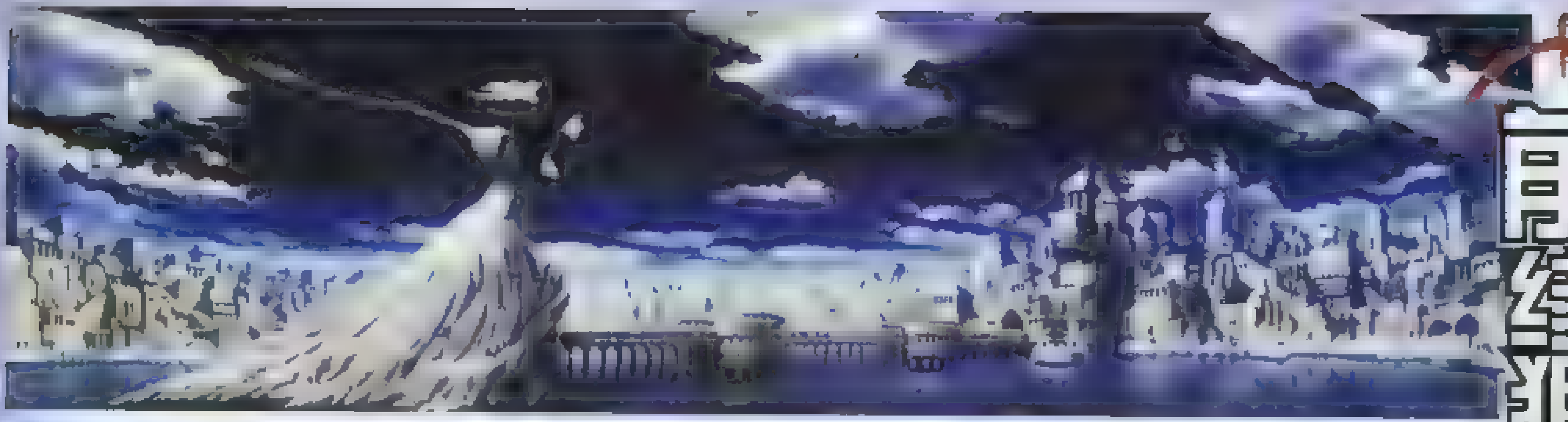
在天空中组队飞行的飞空艇集团，其型号跟在朱诺起航的飞空艇是一样的。船的两侧装备两台大炮，看来应该是属于武装集团。

◀▼航行中的飞空艇集团

©2002-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved.

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



斯特拉的众神　ATLUS　S·RPG

PS2　STELLA DEUS　预定2004年内　日元

对应周边未定

文：邪魔天使

说起现在的日本游戏，似乎是续作越来越多、越出越勤快，而原创作品的数量相对越来越少。不过好在下面要介绍给大家的并不是某某游戏的续作或是前传之类的东西，而是一款原创的作品。制作厂商是我们熟悉的，以"《真·女神》系列"为代表作的ATLUS，游戏类型则是S·RPG。为了表现出游戏中角色的性格和战斗时的美感，游戏采用的是点阵描绘的动画手法，3D的战斗地图也用动画来进行渲染，其风格是类似《浪漫沙加 开拓者2》的手绘风格。从目前公布的游戏画面来看，该游戏的画面具有极高的水准，相信届时我们会看到一款具有独特风格的S·RPG。

梦幻般的制作人组合！

自从游戏厂商推出"名制作人"这一品牌效应之后，似乎一个游戏后面有一群优秀的制作人撑腰，那么这个游戏就成功了一大半。对于玩家而言，名制作人就相当于影视界的那些明星、大腕一样。那么大家如果看了这款游戏的制作人阵容之后，一定会吃惊得睁大双眼，肯定会认为：由这些制作人制作的游戏如果不是好游戏的话，那就太没天理了！

剧本监督　水野良

日本幻想类小说的奠基人之一，从小说到动画，到处都能看到水野良老师的身影，其代表作是"《罗德岛战记》系列"。

音乐　崎元仁　岩田匡治

音乐制作的知名组合，不仅是游戏，在其他领域中同样享有盛誉，代表作是《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》等。

动画　神风动画

2D、3D领域都有所建树的动画制作集团，其动画以独特的风格深受各界人士好评，其代表作为《洛克人X7》。

游戏原画及角色设定　副岛成记

也许大家对这个名字不太熟悉，但只要玩过ATLUS的游戏的玩家就一定见过副岛先生的画！其代表作是《恶魔召唤师 灵魂黑客》。

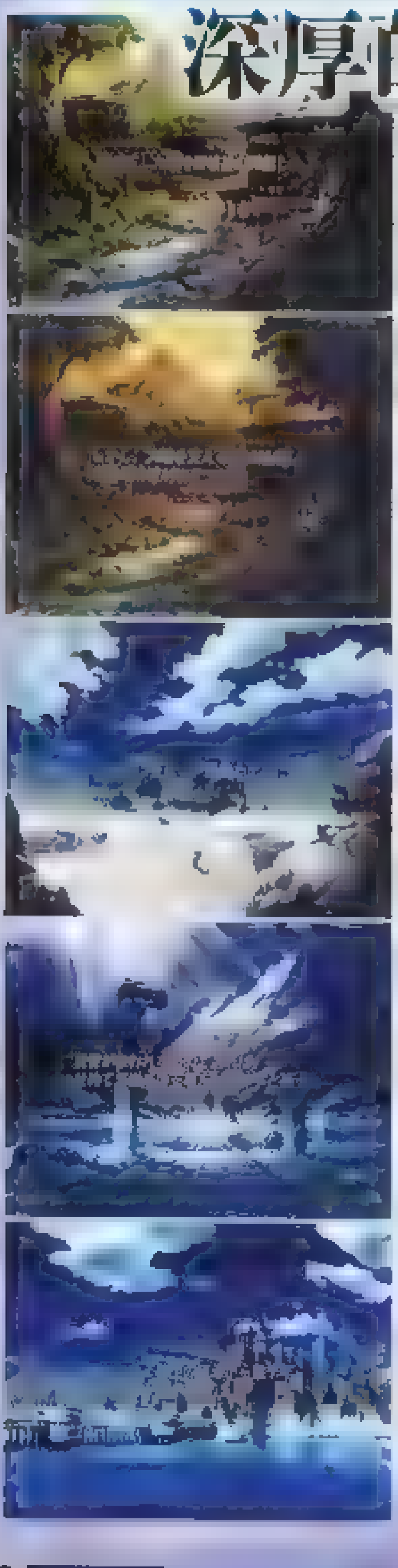
音响　结方贵宏

因经常使用大胆的音响效果而在业界有着很高知名度的制作人，在ATLUS的游戏中经常会看到他的身影，其代表作是《真·女神转生NINE》。

美术设定　草雉

其华丽的用色、包含深厚技术力的背景画面以及美术设计能打动每一个看到他作品的人的心，其代表作为《最终幻想IX》。

深厚的故事背景



故事发生在一个能源开始枯竭、接近崩坏状态的荒废世界，人们的生活丝毫得不到保障，疯狂、暴徒、颓废似乎成了这个世界的代名词，而拯救了人们的是自古以来以教化民众为己任的艾克维教团。在教团教义的感染下，人们的生活逐渐恢复了秩序，但接受了教团教义和接受了世界崩坏事实的人却逐渐失去了活下去的勇气。

这时，霸王迪格尼斯高举革命的旗帜站了起来！他聚集了那些失去勇气的人们，激励他们，要将他们从教团的支配中解放出来。为了进一步将世界上的厌世思想粉碎，他决定肃清这个世界。而此时，这股肃清旧有思想的浪潮席卷了主人公斯非达所居住的村庄……

深具魅力的主人公！尊重他人生命的年轻战士

斯非达　Sfida

身高：172cm

体重：62kg

年龄：16岁

趣味／特技：剑术的练习、帮助维瑟

CV：高桥直纯

梦想加入霸王军的少年。从亡父那里不仅习得了剑术，更懂得了要尊重他人的生命以及要抱有积极向前的生活态度。与女主人公的相会让他决定到外面的世界中去，而他将面对什么呢……

▲虽然长着一张可爱的脸，但斯非达的性格是极为"强气"的，其剑术还属于修行中……

被谜团包围的不可思议的少女！

琳

身高：163cm

体重：秘密

年龄：18岁

B、W、H：82cm、56cm、83cm

趣味／特技：料理、弓的练习

CV：川澄绫子

所属叛乱军的少女，是个有主见、自立的姐姐型人物，但除此之外她所有的事情都是谜。随着世界逐渐沙漠化，她非常担心精灵将会从世界上消失，而她拯救世界的旅行也是基于此原因。

▲别看她一脸可爱，她的料理可是具有毁灭性能力的高危险物品。

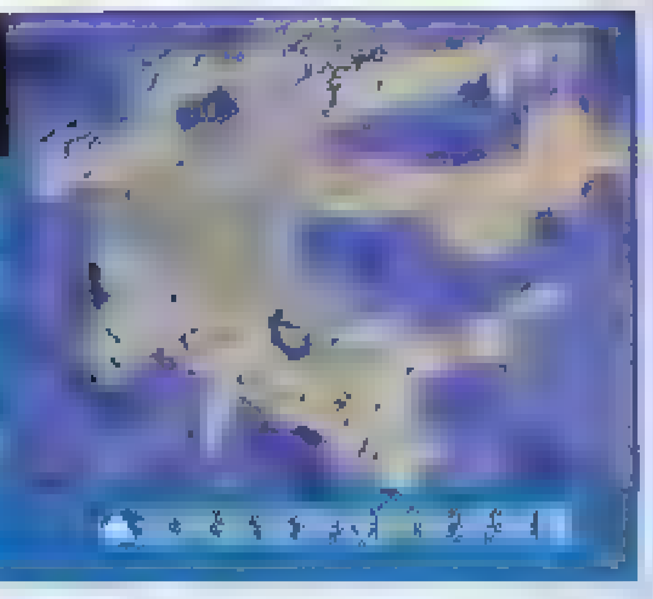
©2004 ATLUS All Rights

世界 World

主人公所居住的世界是一个逐渐走向崩坏的世界，生活在这个世界上的生物除了人类还有精灵，除此之外还存在着许多凶猛的魔物。另外，据传闻还有其他种族的存在。这个世界里的建筑物的形状似乎受到了古罗马建筑的影响。

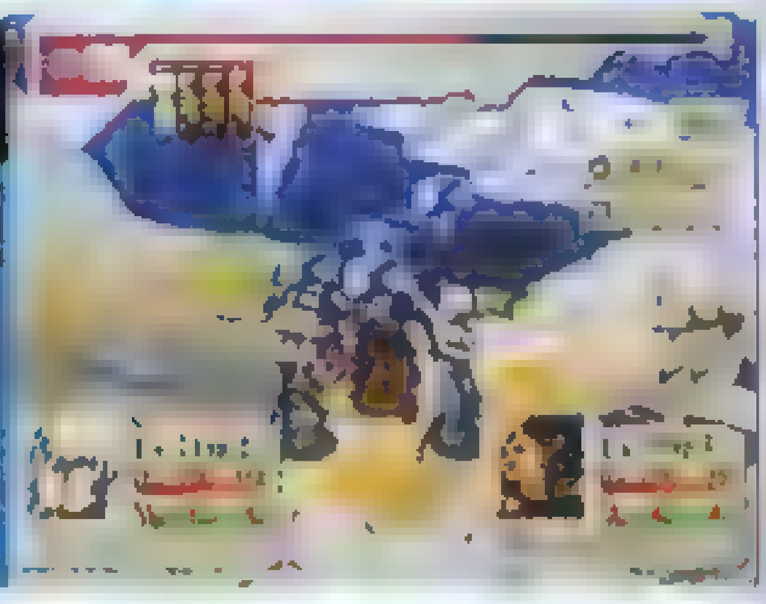
构成游戏的四要素

1 地图移动

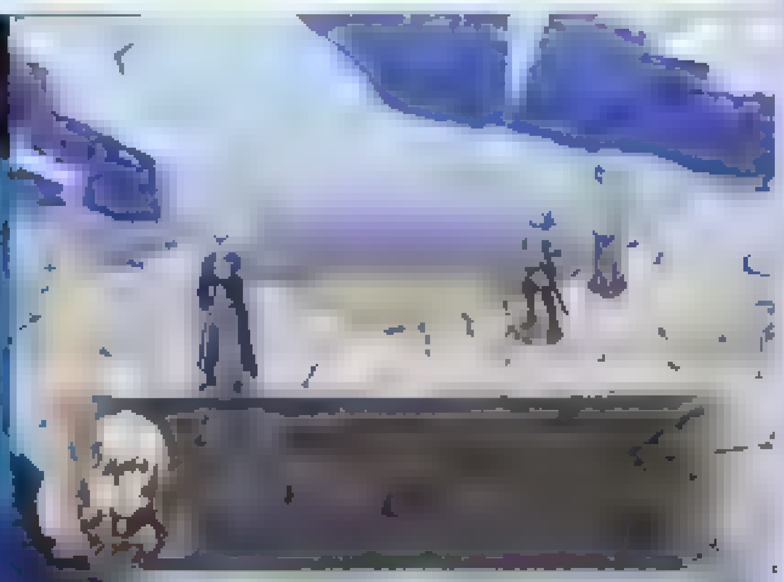


2 冒险画面中与同伴对话

3 事件发生



4 与敌人的战斗



维瑟

身高：185cm

体重：67kg

年龄：？

趣味／特技：研究

CV：小杉十郎太

精通炼金术的维瑟拥有依靠炼金术能将精灵之力连接到大陆的能力，他想利用这种力量将世界从虚拿之海中拯救出来。虽然他与主人公同行，但却一直着力于炼金术的研究中，性格有些独断。斯非达的兴趣中有一个是“帮助维瑟”，难道是维瑟强行要主人公帮忙么？

具有天才才能的炼金术士！

想以武力统一大陆的霸王！

▲与斯非达之间似乎有着兄弟般的感情，他在队伍中的存在就像是智囊一样。

迪格尼斯

身高：198cm

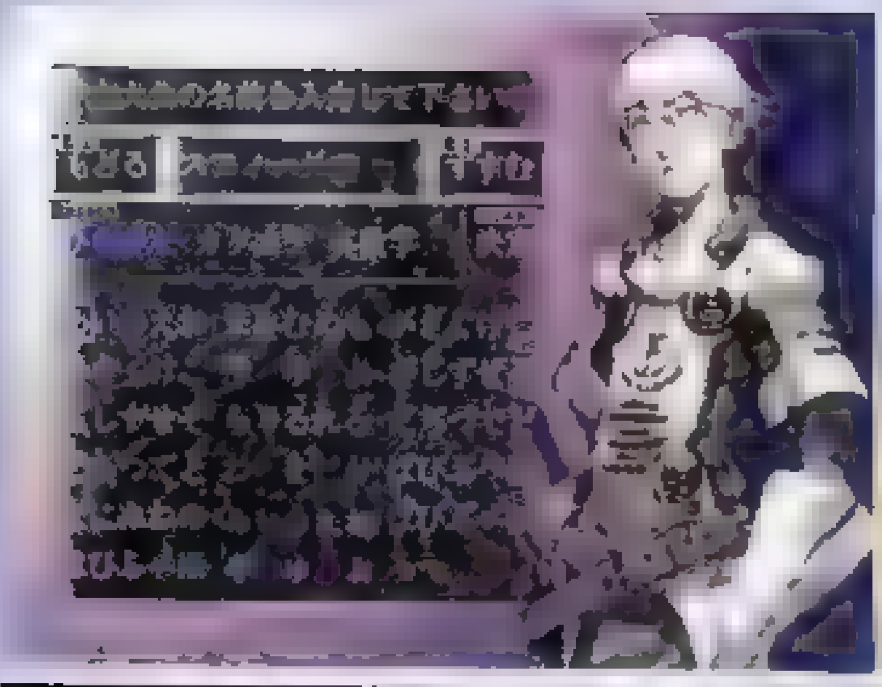
体重：109kg

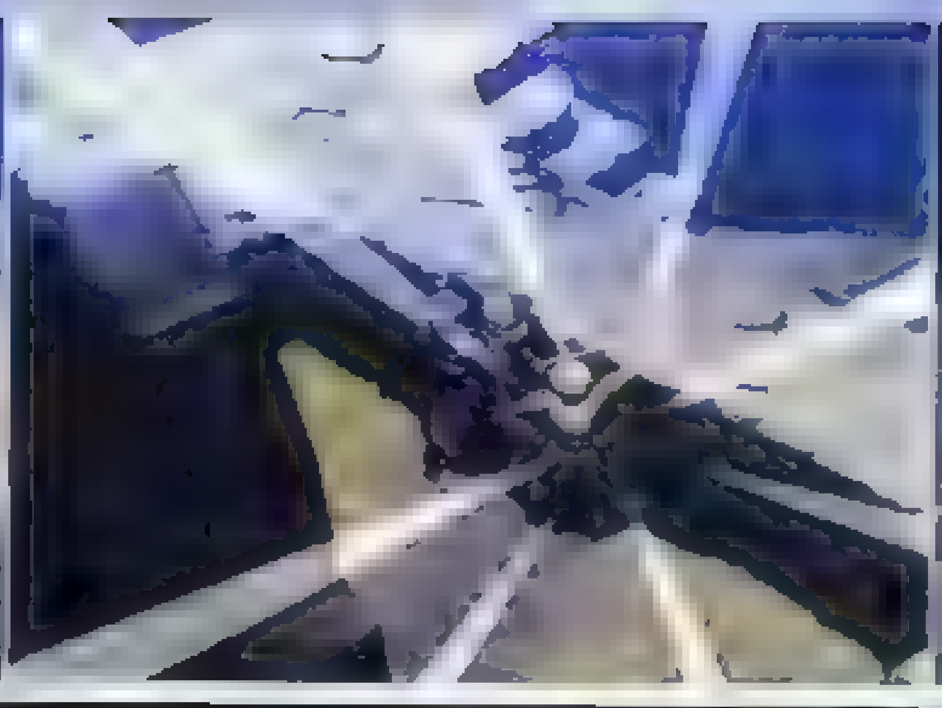
年龄：？

趣味／特技：战斗

CV：大冢明夫

依靠武力将艾克维教团支配的已失去生存勇气的人们团结起来的霸者。关于他的一切都是被谜团所包围，惟一明了的是他最爱的就是战斗，他的存在就仿佛是曾经出现在大陆上的破坏神迪姆吉拉艾耳姆一般。





战斗系统

该游戏的战斗系统重点有两个要素，一个是“RAP 系统”，一个是“EZ 系统”。每一个系统都会影响到战况，说是取得战斗胜利的钥匙也毫不为过，下面就让我们来看看是怎样的系统吧。

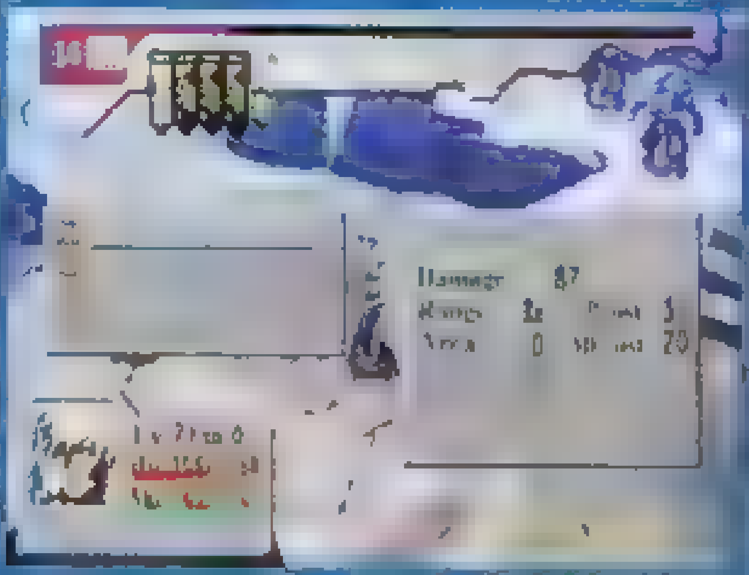
Replaceable Action Position System

影响角色行动的基本系统

该系统影响到角色在战斗中的行动回合以及攻击等行为，是游戏的基本系统。由于RAP系统中存在着AP和技能这两个要素，所以导致与回合制有所区别，其结果为战斗是敌我双方行动顺序杂乱的战斗。

▲这个系统将影响到整个战局。

技能



Action Skill

角色领悟的特殊能力

Self Sport Skill

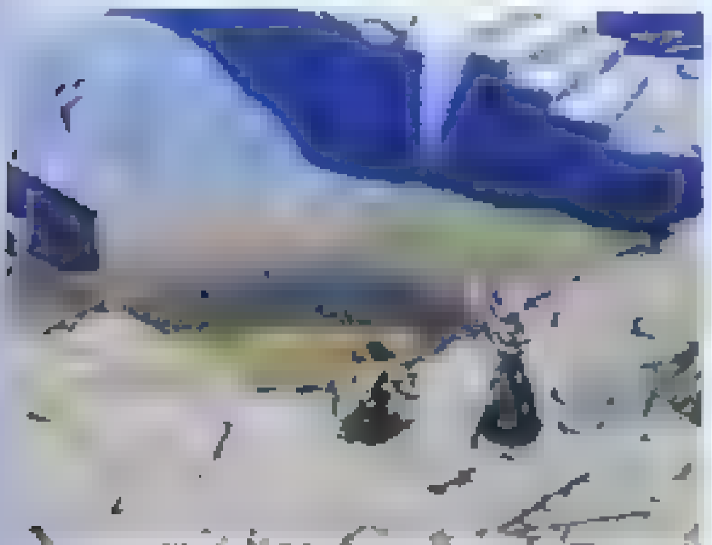
EZ Skill

AP　表示角色行动

Effective Zone System

与同伴协力行动的系统

活用角色所持有的特殊效果范围，就能与同伴间进行协力行动。在该游戏中，每个角色都可以各自装备被称为EZ的特殊范围，在这个范围内如果有我方人员的话，就会获得诸如攻击力上升这样的特殊效果，并且还能使出与同伴间的连携攻击。另外，EZ还有支援技能和EZ连携两个要素。这两个要素可以说完全是战斗的精髓所在，因此可以看出游戏在灵活性和多样性方面做得很体贴，从而使战术更多样化。


▲在同伴的EZ范围内战斗的话，可以发动与同伴间的连携攻击。

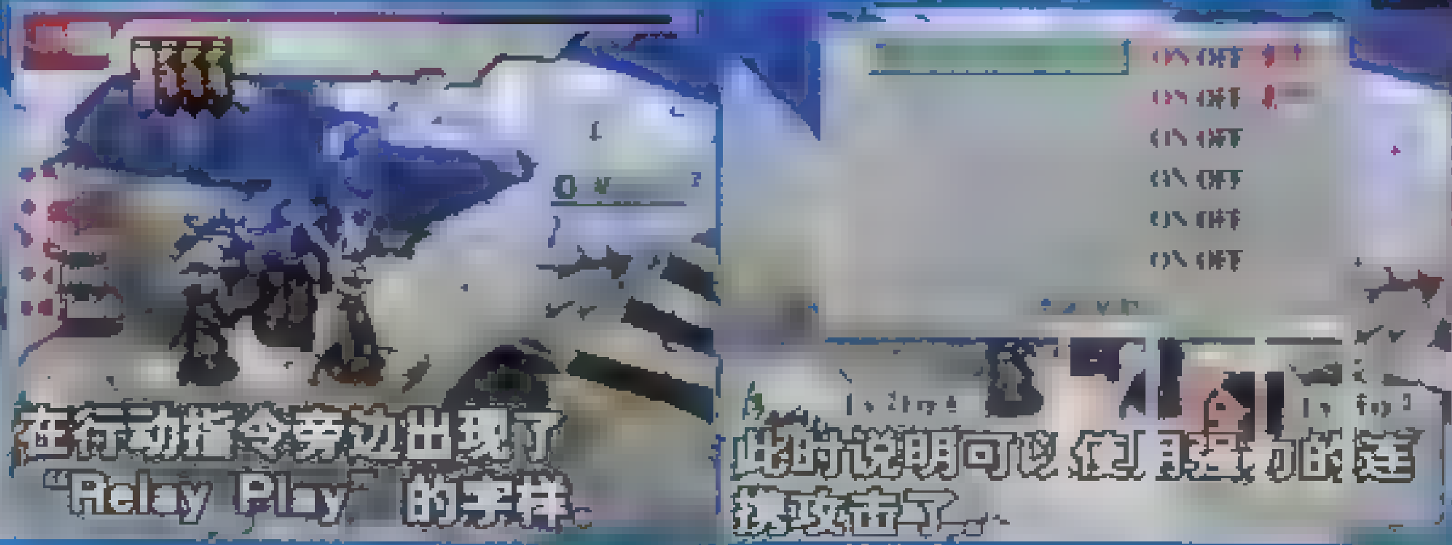
支援技能

附近的同伴可以前来救助

EZ连携

超华丽的强力技发动

华丽的特写画面插入!


在行动指令旁边出现了“Relay Play”的字样。

此时说明可以使用强力的连携攻击了。

www.plumbook.cn

文：卡伦

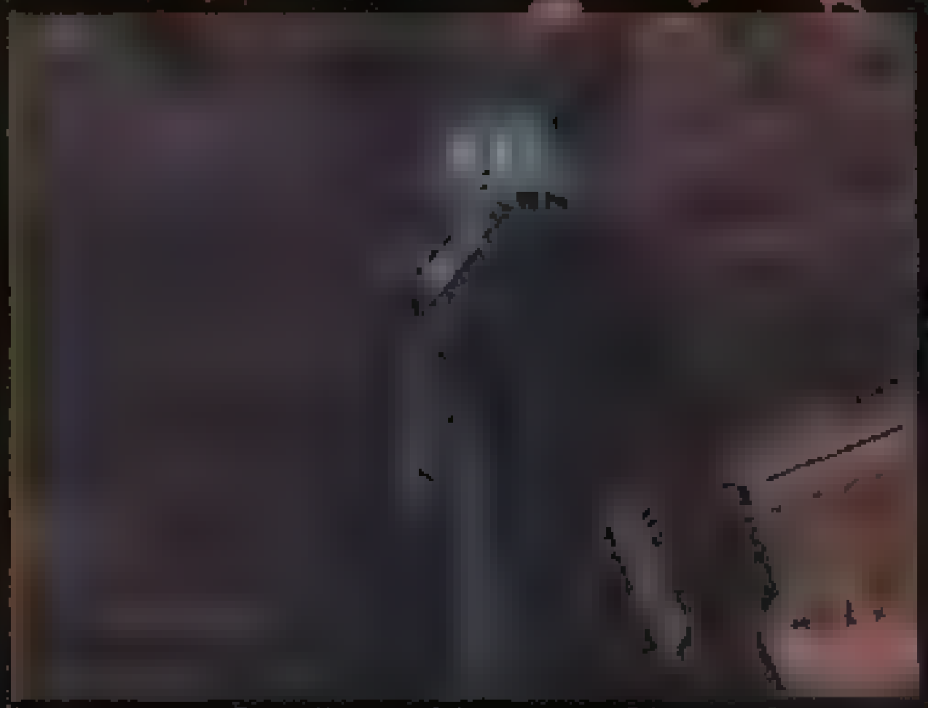
前线狙击

中世纪的欧洲，复活的吸血鬼，强大的除魔组织，在背后隐藏的真相……

自古以来，已不知有多少作家导演利用这几个桥段创造出了多少个传说，而这次将“吸血鬼”这一名词再度带到我们面前的，是Sammy预定在今年6月发售的《吸血恐慌》，而制作方则是曾制作过《高机动幻想》、《新世纪福音战士2》、《跨过我的尸体》的AlfaSystem。下面，就请各位随同我一起来看一下本作的最新情报吧。

吸血恐慌　**PS2**　Sammy / AlfaSystem　A·AVG
…年6月24日

PROLOGUE



19世纪初，贝鲁克加尔德王国小镇茵塞尔布鲁克，在一个夜里，之前曾被ISLA（※）封印的吸血鬼降临了这个处于边境的乡下城镇，并再度令这里的居民陷入了无休止的恐慌中。吸血鬼靠吸食人类的血液来维持自己的生命，而被其吸血者则会变为通称为“兽人”的吸血鬼的下仆。

茵塞尔布鲁克的领主慌忙向国王请求援助，但援军却迟迟未到。无奈之下，身心俱疲的领主只得向邻邦的莫尼利亚共和国发出了求助信号，没过多久，莫尼利亚便欣然接受了他的请求。

知道这个消息后，居民们还以为恶梦很快便会结束，但令他们意想不到的是，莫尼利亚军的指挥官竟连骗带将居民们悉数赶到了城镇的外面，这也令他们处于更危险的境地中。

在得知茵塞尔布鲁克发生的一切后，ISLA将两位退魔士——艾培及辛派往了那里。可在与吸血鬼的战斗中，两人都身负重伤而下落不明。因此，ISLA只得又派出了剑士兰斯蒂以及女格斗家玛丽，希望他们能再度将吸血鬼封印起来。

两人能将茵塞尔布鲁克从吸血鬼手中拯救出来吗？贝鲁克加尔德王国为何对此不闻不问呢？莫尼利亚共和国有着怎样的企图呢？又是什么人将吸血鬼的封引解除的呢。

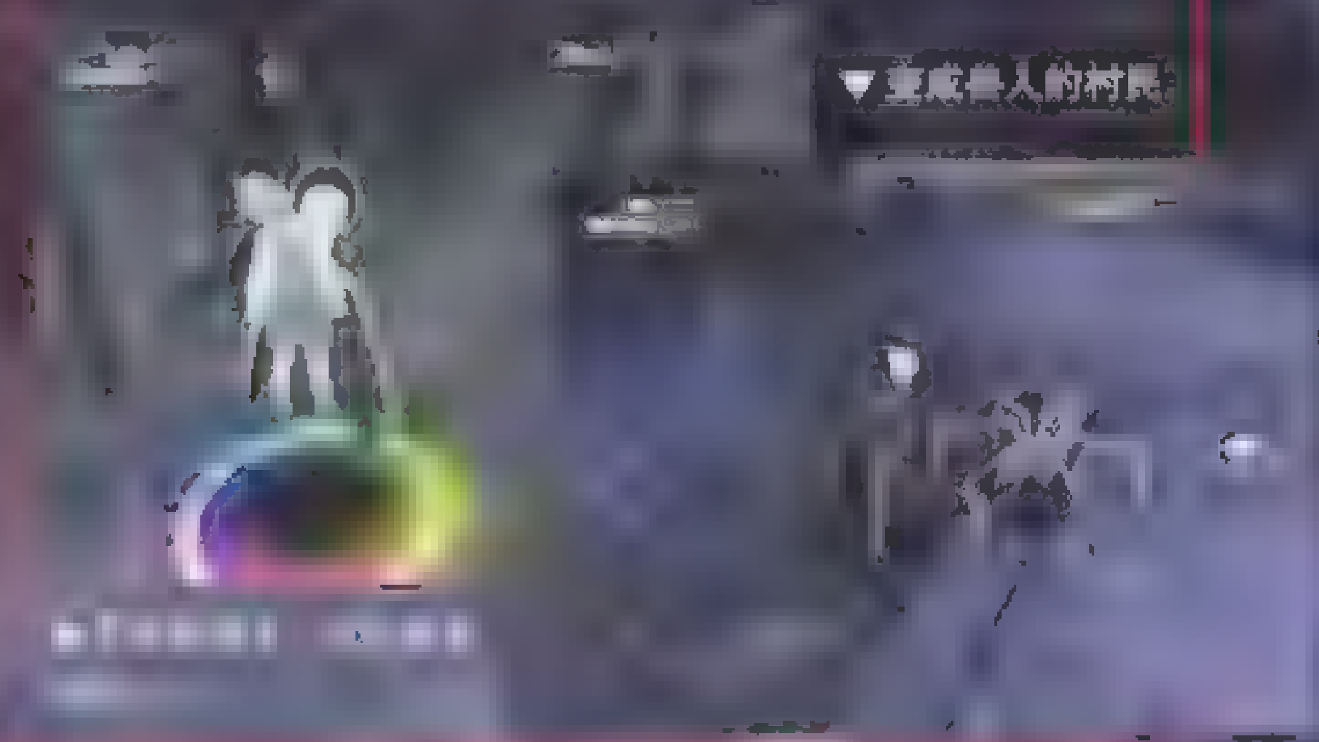
这一切，都还是谜……

注：ISLA，全称为International Spiritually Liberators Association，是一个专门调查解决世界中出现的各种神秘现象的国际性组织。

VAMPIRE SIDE

当在游戏中达成特定条件后，玩家就可以进入这个被称为“VAMPIRE SIDE”的模式。在此模式中，玩家操纵的正是被吸血鬼本人，而他的目标则是ISLA的众人。为了增强自己的力量，玩家需要吸食各种类型的人的血液，而被其吸血的人便会变成兽人协助自己攻击。虽然听上去很新鲜，不过，这种反其道而行之的创意在很久以前就有某电脑游戏用过，而题材同是吸血鬼类型的[illegible]游戏[illegible]，Sammy能[illegible]我们看到一些比[illegible]新颖的系统吧。

▲首先用技能令对方无法行动，然后就可以进餐了


▼变成兽人的村民

CHARACTER

兰斯蒂（ラスティ）
ISLA所属的剑士，是某骑士家族的后裔，平时担任ISLA的剑术指导工作，虽然他的实战经验不多，但剑术极高。

艾培（[illegible]）
ISLA所属的退魔士，武器为[illegible]枪。在茵塞尔布鲁克事件发生后，艾培被派往该地进行调查，但在与吸血鬼的战斗中落败而身受重伤，如今下落不明。

辛（ジン）
ISLA的[illegible]，此次与艾培一同派往茵塞尔布鲁克，同样在与吸血鬼的战斗后身负重伤。17年前，正是他将刚出生的玛丽救了下来，因此玛丽一直都很感激他。

玛丽（[illegible]）
以高超的格斗技引以为傲的少女。玛丽是在一个刚刚发生过凄惨事件的现场诞生的，后被ISLA发现并被他们抚养长大。她有着远异于常人的运动能力，而在其眼罩下似乎还隐藏着什么秘密……

吸血鬼（[illegible]）
此次事件的元凶，不知是什么人将封引解除令其从长眠中再度苏醒了过来，由于刚刚复活，所以他的力量还很弱，因此他才会不断吸食人血以令自己的力量恢复。

初回版同捆游戏公布《剑风传奇》体验版

在去年的东京游戏展上，Sammy曾公布了PS2版的《剑风传奇》情报，并展示了一段试玩影像，但从那之后便一直没有续报传出，而发售日也一直定在了“2004年”。不过等到6月24日，玩家们终于可以领略到这部作品的魅力了。在《吸血恐慌》的初回限定版中将会同捆《剑风传奇》[illegible]

©Sammy

文：多边形

GOLDENEYE ROGUE AGENT™

007黄金眼2：侠盗特工　EA Games　FPS

Multi

[illegible]

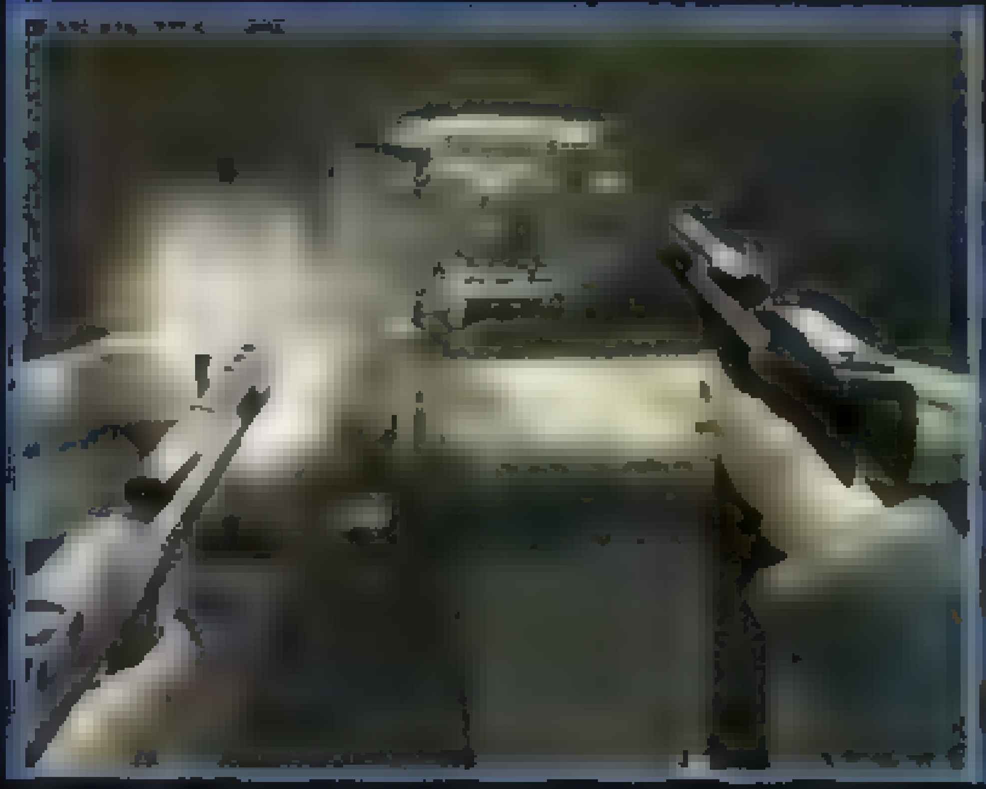
情节：反派特工大作战

《007黄金眼2：侠盗特工》的情节设定无疑是系列史上最为另类的，玩家扮演的再也不是那位风流的特工007。或许是受了当今流行的暴力游戏的影响，本作主角摇身一变成了大反派。游戏主角原本是代号为“006”的顶级特工，由于心术不正且经常滥用暴力而被开除。离开英国情报机构MI6后，特工006决定投身拥有全球最强大犯罪组织的黑帮头目金手指。金手指的犯罪集团与诺博士是死对头，在一次与诺博士的激战中，006被射瞎了一只眼睛，因此不得不用一只机械义眼取而代之。诺博士因此成为006的报复对象。006由于换上了义眼，从此被人称为“黄金眼”。006的这只“黄金眼”集成了非常先进的技术，可以不断进行功能强化。通过与金手指合作，“黄金眼”为其义眼不断提升功能，并且得到了越来越多的武器。与诺博士抢夺势力范围的黑帮大火拼从此进入白热化状态。

▲[illegible]

紧张的战斗过程

对于一款FPS而言，瞄准与射击的操作手感至关重要，为此EA的制作组用了一年半的时间用于改良操作手感。与《光环》一样，在本作中玩家可以同时使用两种武器，另外还可以同时使用投掷武器，如手榴弹、烟雾弹。所有掉在地上的武器都可以捡来使用。此外游戏中还有近身搏斗的概念，你可以用枪托攻击敌人，也可以直接用拳头攻击。游戏的设计前提是让玩家必须时刻移动，如果呆在同一个地方太久，必定会丢掉性命。即便是掩体后面也不能久留，因为多数物体都是可以破坏的，你所躲藏的地方经过各种武器攻击后就会损毁。同时玩家也可以应用各种战术，例如可以射击敌人手上的投掷武器，抓住敌人当人盾。



媲美CS的多人模式

之前N64版前作的成功在很大程度上应当归功于设计精巧的分割屏多人模式，因此开发本作时EA对于多人游戏模式非常注重，EA希望在各个平台上能有2到4人的多人游戏模式，另外PS2和Xbox还将加入网络模式。网络模式方面主要有死亡竞赛和组队死亡竞赛，EA的目的是将本作的网络部分制作成一个像《反恐精英》那样的组队网络对战游戏。事实上制作组目前制作完成的多人游戏地图比单人游戏地图更多。

史上最聪明的敌兵

N64版的前作更加强调秘密行动的间谍技能，而《007黄金眼2》则更注重玩家的作战技能。本作的AI系统被称为“E.V.I.L.”，即“Emotion（情绪）、Visceral（内在）、Intelligence（智能）、Learn（学习）”。该系统最大的特征就是敌人会根据你的行为逐渐摸索到相应的反击战术，简单的说就是“我强敌越强”。玩家所面对的敌兵不仅会协同作战，还会根据玩家的行动规律制定战术，玩家的水平越高，敌人也就越聪明。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 EA All Rights Reserved

文：多边形

飞驰竞速 Xbox Microsoft RAC

Xbox上的赛车游戏并不少，该平台上率先突破百万销量大关的《Project Gotham Racing》就是相当出色的赛车游戏。然而Xbox上的众多赛车游戏却从未真正达到“《GT赛车》系列”的高度，看着SCE的“《GT赛车》系列”每一款游戏那上千万套的销量，又怎能不令微软游戏制作室心急？今年E3展上，微软公布了一款号称“GT Killer”的赛车游戏大作《飞驰竞速》(Forza Motorsport)，该作强调真实的驾车感觉，并且支持Xbox Live网络服务，力图在各方面压倒《GT赛车4》，成为微软的第一赛车游戏品牌。《飞驰竞速》开发时间已经超过两年，微软游戏制作室一直都未曾向外界公布这款神秘大作。本作主要由位于华盛顿的微软游戏制作室开发，游戏制作人员可谓精英荟萃，有来自《极品飞车》、《Project Gotham Racing》等著名赛车游戏系列的制作人员。本作在开发过程中也得到了位于英国剑桥的工作人员的协助，他们为本作研发了非常先进的人工智能系统。

打造 Xbox 最强赛车游戏

Xbox发售至今的将近三年的时间里，“《Project Gotham Racing》系列”一直都是该平台上的赛车游戏代表作，不过该系列的系统较为简单，更加接近街机游戏。这款《飞驰竞速》则是真正为家用机打造的一款新作。本作的重点除了赛车外，更加强调汽车收集和改装，并且更加注重真实的操作性。

总体来说，《飞驰竞速》在开发设计的过程中大量借鉴了“《GT赛车》系列”的特点。微软同样从众多汽车厂商取得授权，游戏中收录了来自60多家顶尖汽车公司的大批名车，这些品牌包括：奔驰、本田、雪佛兰、法拉力、保时捷、宝马等。得到这些汽车后，玩家可以对其进行改装。玩家可以通过比赛收入购买各种零部件，通过安装这些部件提升汽车性能，可以换引擎、加增压器、调整齿轮齿数比和引擎点火时间等。当然除了内部改装外，汽车外观也是可以自行装饰的。由于支持Xbox Live，玩家可以用自己改装的汽车与全球玩家在线飚车。

超越自我

微软剑桥制作组为本作提供了独特的AI系统“Drivatar”。这是非常独特的设计概念，玩家可以在游戏中训练一位具有其独特驾驶风格的车手，然后让AI控制的这位具有独特驾车风格的车手成为你的对手。从某种程度上来说，这就好像自己与自己飚车。俗话说最难超越的敌人就是自己，要想在比赛中胜出就要不断超越自我，其难度可想而知。

游戏模式

《飞驰竞速》中收录了单人职业模式，另外还有多种多人模式，玩家可以用分割屏模式在同一台Xbox上进行多人竞速，也可以通过将多台Xbox组成局域网，当然还可以通过Xbox Live与全球玩家一较高下。游戏中共有16各赛道，其中有著名的德国纽博格林北侧赛道和里约热内卢街道等实地赛道，也有一些更为花哨的原创虚拟赛道。

▶ 目前公布的画面中，下雨的天气效果令人印象深刻，赛道上积水的反光和河面上的灯影以及雨点都具有相当不错的动态效果。

GT Killer

作为一款号称“GT Killer”的游戏，本作的画面自然不能令人失望。游戏中不管是汽车还是赛道上的景物都采用了大量的多边形。目前公布的画面中，法拉力家族新贵“Enzo Ferrari”的车体模型尤其令人惊叹。为了给玩家带来一个活生生的游戏世界，本作中采用了即时光影反射效果、镜面辅助照明效果、高光溢出、镜头眩光、空气热扭曲，以及各种滤镜效果。娴熟的镜头应用给人带来电视现场直播的感觉。对于一款以真实感为卖点的赛车游戏而言，强大的物理引擎比图形引擎更加重要。与以往“《GT赛车》系列”那种永不破损的赛车不同，在《飞驰竞速》中，所有的机车都是会磨损和损坏的，汽车磨损后不仅在外观上显得破旧不堪，还会影响到车体性能。车体重心移动和空气动力载荷的改变将会反映到实际操作中。

©2004 Microsoft All rights reserved

文：卡伦

东京魔人学园 外法帖血风录	MARVELOUS	S・RPG
PS2 东京魔人学园 外法帖血风录	预定 2004 年 7 月 29 日	日元
对应周边未定		

在第90期杂志上，我们曾为大家报道过这部作品的相关情报，而在最近，本作的发售日终于得以确定，这也让所有的《东魔》FANS心中的一块大石落了下来。剧情是原作最为出采的地方，而在新增了第三章——"邪"之章的北欧神话剧情后，即使是之前曾玩过《外法帖》的朋友也有再将其通关一次的理由了。

驾临日本的北欧众神

在本作中新增的"邪"之章的剧情中，越海而来的北欧众神无疑是最瞩目的对象。为了找寻能够毁坏拥有再生及轮回力量的世界树，他们与主角之间又会发生怎样的故事呢？

奥丁

北欧神话中的主神，阿斯神族之长，在本作中，为了探知世界的命运，他对主角展开了试炼。

托尔

雷神，有着极为强大的力量。在战场上，他的雷神之锤足以令所有的敌人心惊胆战。

弗雷

丰收之神，有着自己独特美学的青年。（相信玩过《女神侧身像》和《星之海洋3》的朋友一定很不习惯男性版的弗雷吧……）

芙蕾雅

弗雷的双胞胎妹妹，美与爱的女神。而在本作中，她曾经试图以美色来引诱主人公。

洛基

北欧神话中的最恶之人，"诸神之黄昏"的缔造者。在本作中，他企图利用主人公的力量将世界导向毁灭之路。

芬里尔

沼泽狼，在北欧神话中是洛基之子。"诸神之黄昏"中将奥丁一口吞下的也正是它。

斯鲁特

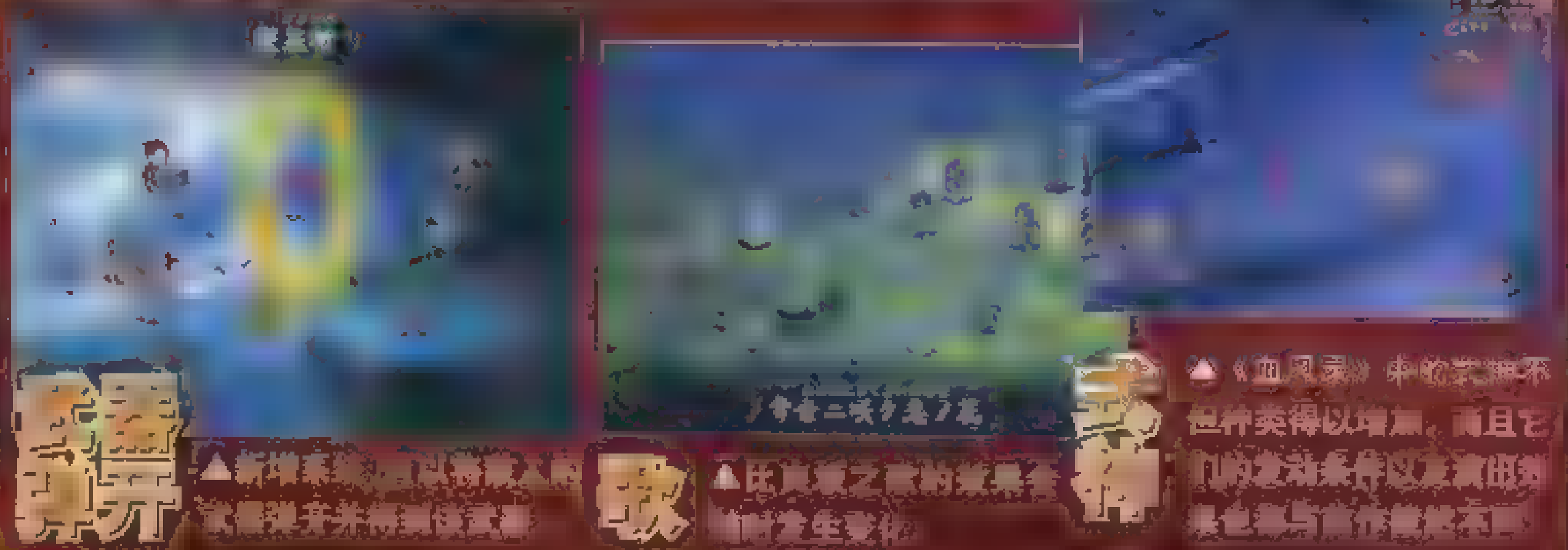
火焰笼罩全身的巨人，是火焰之国的国王。虽然在游戏中他与洛基一同行动，但却暗怀鬼胎。

卡鲁姆

死亡之国的看门狗，性格粗暴。在"邪"之章的最初，正是它袭击了鬼道众聚集的鬼哭村。

战斗SLG部分新情报

在《血风录》中，战斗时最多可派出的人数由[illegible]人增加到了[illegible]。而除此之外，本作的战斗AI也发生了一个颇为有趣的变化，那就是与各角色的性格很好地联系了起来。[illegible]来说，一般在敌人的侧面和背面进攻能对敌人造成比较大的伤害，但性格为"[illegible]"的蓬莱寺京梧在正面进攻敌人时却更加适合。毫无疑问，这两个要素必定会令游戏的战略性大大增强。



▲新增系统[illegible]

▲比良坂之[illegible]

▲《血风录》中的[illegible]种类得以增加，而且它们的发动条件以及演出[illegible]

《血风录》豪华特典公开

为了庆祝《东京魔人学园》系列创立五周年，在《血风录》的初回限定版中将会附送三种特典。分别是：1.《血风录》动画版DVD；2.名为"鬼道大祭书"的原画集；3.收录有壁纸、屏保和音声档案的电脑用光盘。如果你是《东魔》FANS同时在日本又有认识的朋友的话，就千万不要错过这个机会哦。

©2004 ASMIK ENTERTAINMENT INC./SHOUT DESIGNWORKS
2004 MARVELOUS INTERACTIVE INC./SHOUT DESIGNWORKS

前线狙击

文：卡伦

九龍妖魔學園紀

九龙妖魔学园纪	Atlus Shout! Designworks	AVG
PS2	发售 2004年9月	日版

记得之前在我们所作的前线中，这部作品的发售日期还是定为“2004年春”，而到如今却干脆变为了九月。可能厂商也考虑到最近“《东魔》”系列的游戏出得比较多，而想暂时将这部作品缓一下吧。不多，这对于众多对其感兴趣的朋友可就不是什么好消息了……

NEW CHARACTER

瑞丽

天香学园的保健医生兼辅导员，深受学生们的爱戴，学生们都称呼她为瑞老师。瑞丽是中国人，本名为刘瑞丽。她为何会前来日本担任保健医生目前还不得而知，除此之外，她与曾在“《东京魔人学园传奇》系列”中登场过的刘弦月又是否有什么关系呢？

鸦室洋介

私家侦探，年龄不详。由于发生了一起神秘的死亡事件，他在受到学生父母的委托后来到了天香学园并展开了调查工作。茶色太阳镜以及彩色的衬衣是鸦室的特征之所在。在调查的过程中，他发现了学园内隐藏的秘密，因而自身也被卷入了这起事件中。

境玄道

在天香学园工作的老校工，同时也是小卖部的员工。不过，学校内的女学生及女性教师却都对他十分防范，因为他的好色是出了名的。但在对女性做出非礼行动后仍能理直气壮脸不红心不跳这一点确实令人佩服……

椎名丽香

天香学园三年级学生，是阿门帝等所领导的学生会中的成员，在学校中也不会穿着制服。自称为“丽香”，似乎在主持着一个名为“丽香研究会”的课外活动。虽然说外表看起来就像是初中生一般，但这反而更应该令我们对其进行[illegible]

国际宝物猎人行会

[illegible]

TRICK DAWN

被称为“秘宝之黎明”，与罗塞特协会是敌对关系。其成员几乎全部都是邪恶的宝物猎人以及超能力者，是个有些类似于恐怖组织的猎人行会。

M＋M机关

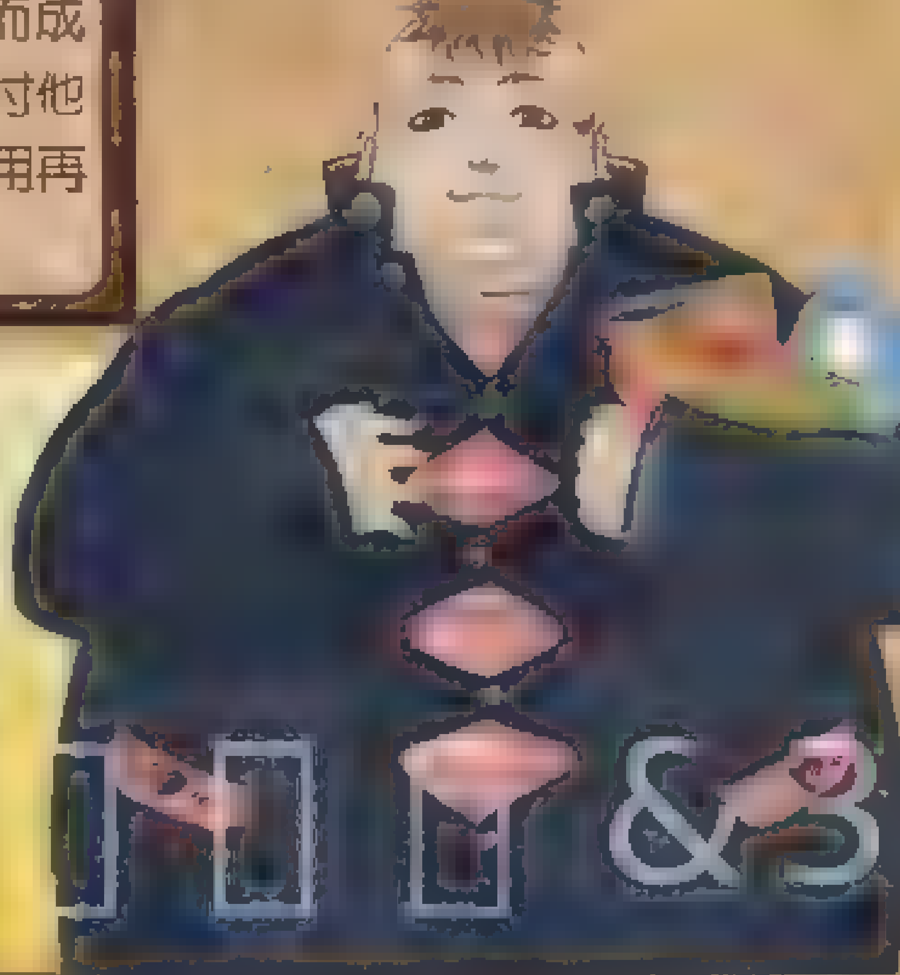
一切都笼罩在黑暗中的组织。这是一个为了将被视为异端的东西根除或封印而成立的异端审问会。而当对付他们所认为的异端时，即使用再残酷的方法也在所不惜。

H.A.N.T.

Hunter Assistant Network Tool的简称，是猎人在危险的场所行动时必备的万能工具，主人公最初便装备有这项道具。利用H.A.N.T.的各种机能，玩家能更方便有效地对遗迹进行探索。

H.A.N.T.的六种基本机能分别是：1.电子邮件；2.用语辞典；3.敌人的情报；4.睡院档案（在迷宫中发现的各种画像）；5.系统解说；6.游戏设定。

肥后大藏



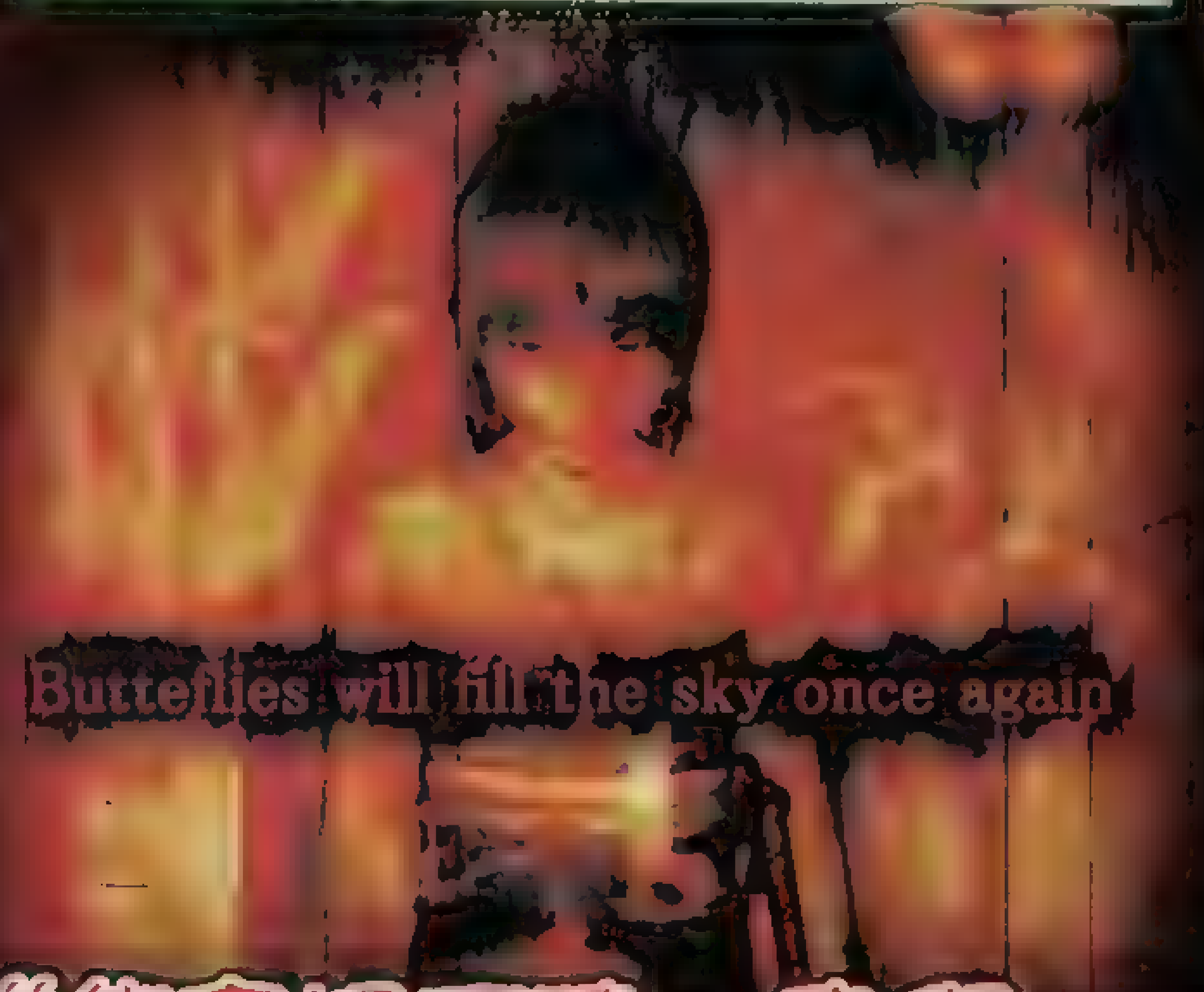
天香学园三年级学生，阿门帝等所领导的学生会中的成员，隶属于电子器材部。虽然其肥胖的体型几乎要将制服撑破，但他还是喜欢一边走路一边吃零食。肥后看起来十分温顺，但既然他是执行委员之一，应该也会有着某种特殊的能力吧。

©2004 ATLUS/SHOUT!DESIGNWORKS

www.plumbook.cn

Xbox　零 红蝶　Tecmo　AVG

文 卡伦



FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

前线狙击

相信许多玩家直到现在依然不会忘记去年11月27日Tecmo带给我们的感动，而《零 红蝶》的素质之高也已得到了大众的认可。无论是系统、画面、剧情还是其他方面，这部作品都近乎无懈可击，惟一令玩家们耿耿于怀的，大概就是游戏最后的结局了。不过，因为有了当年《零 ZERO》的前车之鉴，因此许多人心中还是保留着一丝幻想的。而在不久前的E3上，Tecmo终于让这个幻想变为了现实……

《零 红蝶》Xbox移植决定！新增要素，新增系统，以及……新的结局！今年秋天，先行发售的Xbox美版《零 红蝶》将会再度引领我们进入那个充满了怨灵与淡红色光蝶的世界中！

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

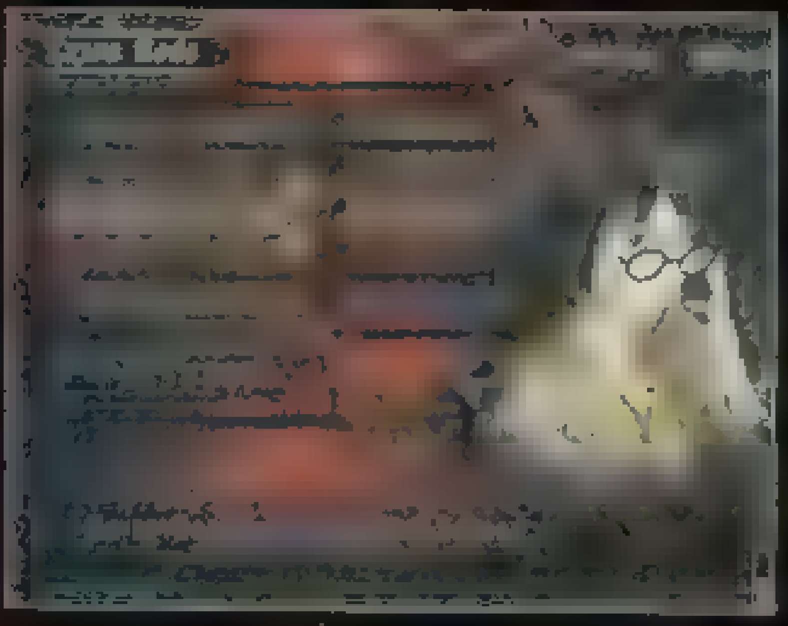
新增要素1：主观视点

似乎有不少游戏都在推出新版本的同时会加入这个模式（典型案例：《潜龙谍影》），而对于像《红蝶》这种游戏来说，主观视点更是毫无疑问会令恐怖感大大提升。试想一下那些缥缈不定的灵突然出现在你眼前的情景吧，怎样，会不会令肾上腺素骤然提升呢？

新增要素2：生存模式

不要再埋怨《红蝶》的难度不高打起来不过瘾了，生存模式的加入将会令你真正体会到生死悬于一线的感觉。在这一模式中，玩家的任务就是不断前进直至皆神村的最深处，寻找被灵抓走的茧，不过更重要的是，本模式下的任何敌人的任何攻击对于零都有着一击必杀的效果。对于玩家而言，如果想要成功通过生存模式的话，除了要熟练掌握拍摄技巧外，“避”的运用也一定要达到炉火纯青的程度才行。

新增要素3：购入



在PS2版《红蝶》中，诸如任务模式、新服装、影像欣赏等等都是在不同难度下通关或者达到某特定条件后才会得到的。而在XBOX版中，这些模式则是需要用拍照得到的分数来购买的，所以，就让我们调好焦距选好角度抓准时机来华丽地拍照吧。

◀ 新的菜单界面，比起PS2版来要好看多了

▲Xbox版《红蝶》宣传海报

新增要素4：结局……

玩家最关注的东西终于出现了……

在PS2版的两个结局中，无论是“红蝶”还是“虚”恐怕都无法让多数玩家满意，因为从某种意义上来说，这两个结局都是以悲剧收场，而这也给贯穿游戏始终的那个约定蒙上了一层悲凉的味道。不过正如前作一样，Tecmo在将游戏移植到Xbox上的同时也追加了新的结局。纱重的怨念会被解开吗？双子的悲哀宿命会真正得到终结吗？零和茧又是否能恢复到那平静的生活中呢？

希望在Xbox版中，Tecmo能够给我们一个令人满意的答案吧。

© 2003,2004 TECMO LTD.

&3DMGSMV
www.plumbook.cn

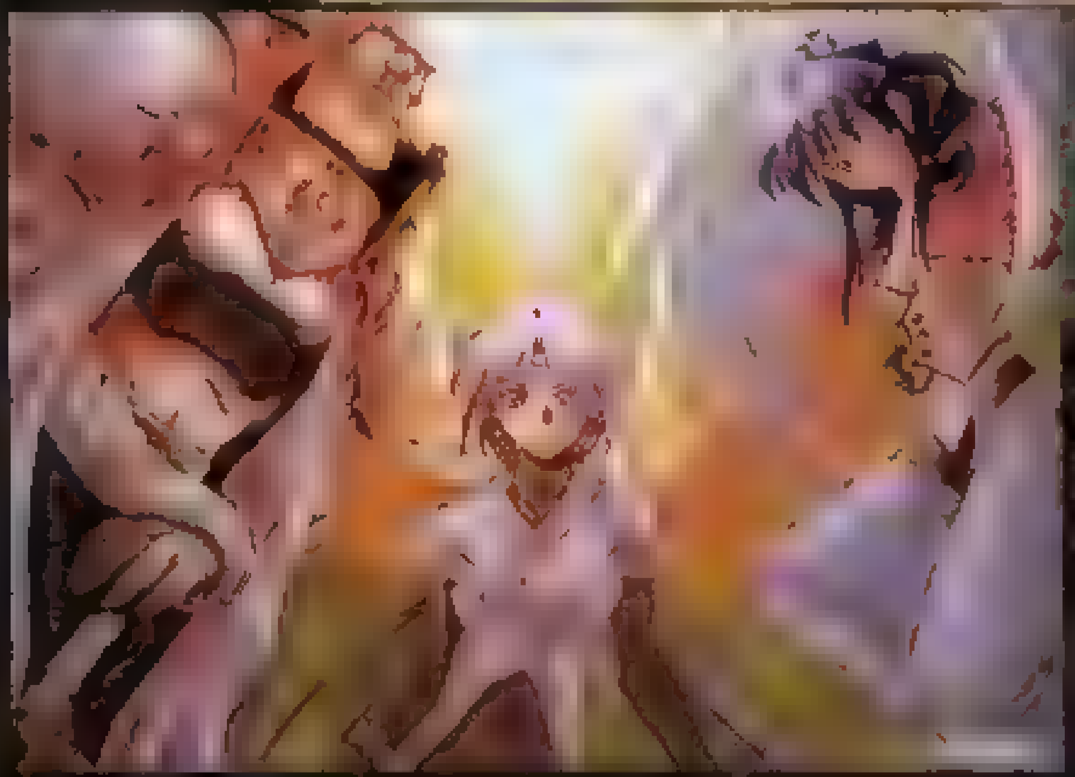
前线狙击

PS2 爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO　Idea Factory　ACT
2004年7月22日　日本

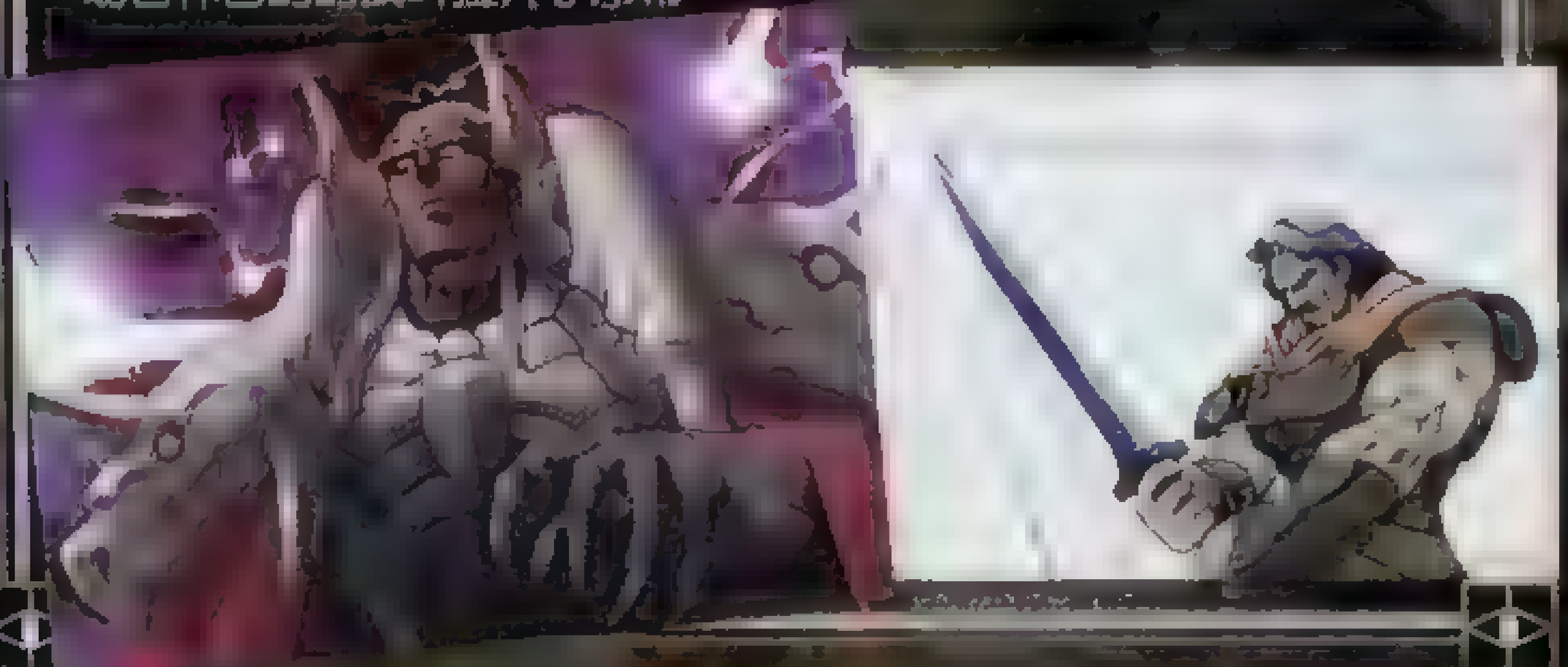
作为自社的"看板游戏"，《鬼魂力量》又有新作要与大家见面了！[illegible]Idea Factory以"永无大陆物语"为基础而推出的游戏似乎有些频繁了，前有《新天魔界》，现在又是《爆炎觉醒》，接下来还有《魔法元素》，可见FANS对这个系列是多么的喜爱。

一改系列SLG的传统，这次的《爆炎觉醒》是一款标准的3D动作游戏，[illegible]系列最初的《鬼魂力量》一代的时代，故事发生的地点是魔导世纪994年的凯瑟尔翁地方。玩家可选择的角色是大魔王贾内斯的女儿希罗、圣骑士格利萨、魔界剑士莱拉·卓尔。至于是否还有隐藏人物现在[illegible]，不过按系列多人物出场的惯例，隐藏人物的出现是有很大可能性的。

STORY



永无大陆自古以来就是一个被绿色覆盖的丰饶的世界，天界中居住着圣神柯和亚，而地上则在大魔王贾内斯的统治之下，人类对他们更多的是敬畏之情。在永无大陆凯瑟尔翁地方，现在出现了成群的丧尸，从而导致了多起人类的村庄被袭击的事件，而这些丧尸还在继续袭击着村庄，并开始向城市地区挺进。魔导世纪994年，大魔王贾内斯派出自己的女儿希罗前往凯瑟尔翁地方，查明事情发生的原因。与此同时，信仰圣神的德力梵皇帝也秘密派出圣骑士格利萨去调查事态发展的情况。另外，掌握凯瑟尔翁地方武力的黑骑士凯萨也立即让自己的亲信莱拉·卓尔去进行调查。于是一场各怀目的的战斗拉开了序幕。



CHARACTER

格利萨

侍奉德力梵皇帝的圣骑士，在国内外皆有威望，性格耿直的青年，能够使用神圣系的魔法。

希罗

统治永无大陆的大魔王贾内斯与人类格利亚所生的女儿，被人称为"爆炎之子"，能够自由操纵火焰。

莱拉·卓尔

魔界的剑士，没有感情的冷酷女性，发誓效忠于黑骑士凯萨，使用的必杀技是"静寂的波动"。

SYSTEM

游戏对动作游戏比较苦手的玩家还是很体贴的，游戏开始准备了训练关，玩家可以在训练关中练习攻击、防御、破坏木箱、捡道具、使用道具等基本动作。在战斗关卡中，玩家既要在打倒怪物的同时，还要破坏木箱收集道具。从这些设定中我们可以看出，该游戏在很大程度上借鉴了目前ACT中最火的《真·三国无双》的很多要素。

在攻击方式方面，角色们都持有各自固有的武器，而直接攻击也尽不相同。在处于相对较远的距离时，玩家还可以对远处的敌人使用"爆弹"这一道具。除此之外，游戏中还有许多华丽的反击技以及连续技，而且连续技的动作是非常酷的。另外，根据特定的按键顺序可以使出对应角色[illegible]的必杀技，熟练掌握必杀技是通关的关键。

当通过一关后，游戏会根据玩家的表现给予一定的点数，这些点数可以拿来提升武器的等级和交换道具。

©2004 Idea Factory

强力的反击技

▲一边躲避敌人的进攻一边进行反击，反击技的伤害是绝大的

分配点数

▲根据表现不同获得点数，进而提升武器的等级以及获得更好的道具

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

以PC为平台的韩国RPG游戏《MagnaCarta》不仅在韩国国内获得了极高的人气并拥有16万份的销量，甚至在我们国内、日本国内的PC玩家中也拥有相当数量的FANS。该作如今终于被日本厂商Banpresto移植到PS2平台上并即将在今年的秋天与广大家用机玩家见面。另外要说明一下的是，标题中的"Magna"，在游戏中是"巨大的力量"的意思；而"Carta"则是"法则"的意思。按照游戏中的说法，力量与法则这两者相结合时，便会诞生出"究极之力"。虽然这力量到底是什么我们暂时还不得而知，但毫无疑问这也是本作的主题之一。

前线狙击

MagnaCarta　Banpresto　RPG

PS2　预定2004年9月

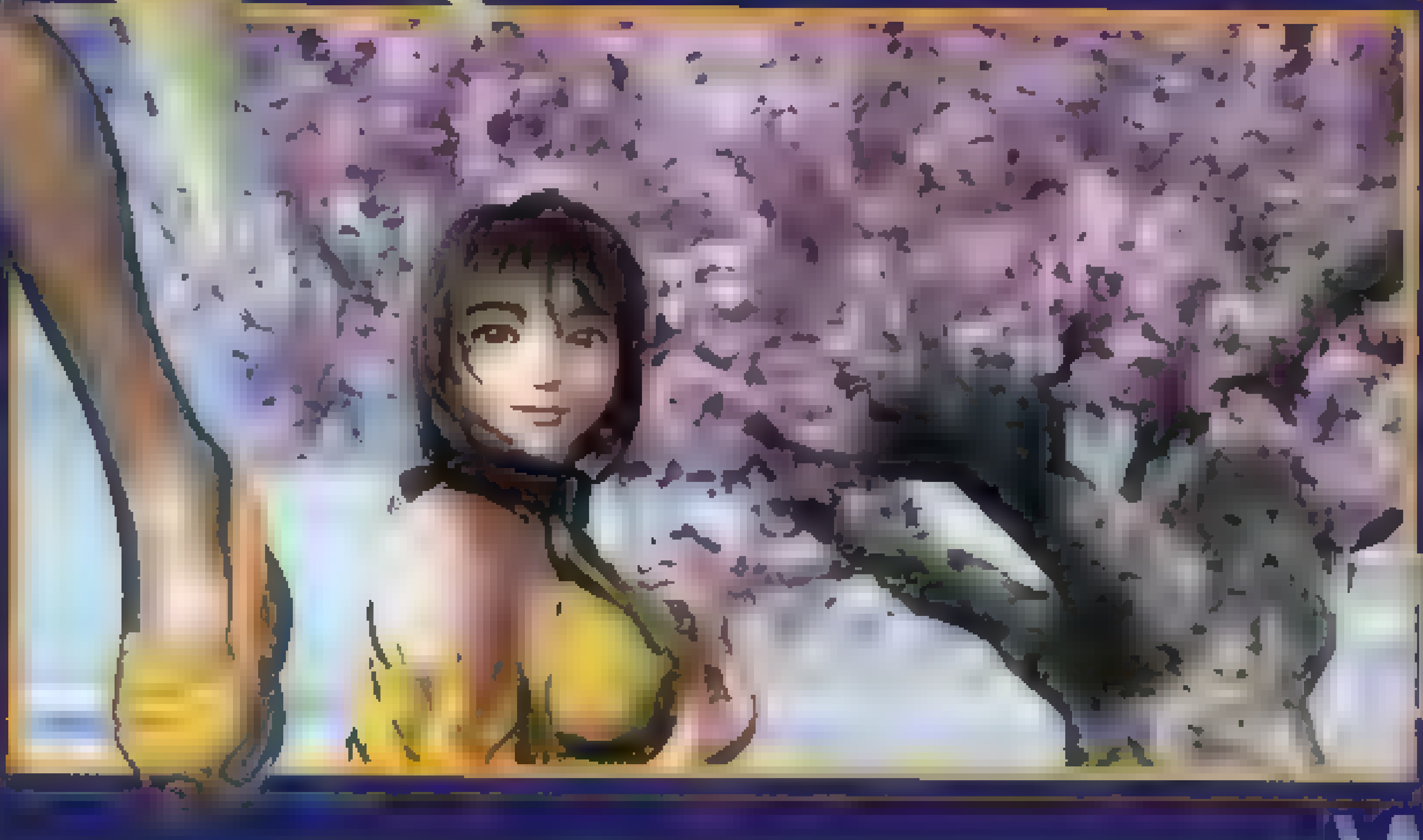
MAGNACARTA マグナカルタ

莉斯 Rith

CV：堀江由衣

丧失记忆的女主角／回复术师

由于救助了在和亚松人的战斗中负伤的男主角卡林斯，所以自那以后便跟随他一起展开了旅行，目的是寻回自己所失去的记忆。不过不知道是否由于丧失了记忆的缘故，外表年龄大约有25岁的她，言行举止就像是一个未经世俗的10多岁的小女孩，其天真活泼的言行也时常令刚认识她的人吓一跳。性格活泼开朗，纯真无邪，对别人所说的话绝无任何怀疑地相信。总是能够坦率地表达出自己的感情和想法。对他人的悲伤、眼泪等十分敏感，很容易被这些事物所打动。另外她还十分讨厌人与人之间的争斗，因此经常突然跳出来帮助那些与自己毫无关系的人，即使是对待互为敌对立场的人类和亚松也不例外。



STORY

人类的历史就是有一个接一个的战争而延续下来的……在经过了数百年战争的摧残之后，疲惫不堪的人们开始向往和追求一个平静的新世界。而地壳的变动以及一种能令人体从内部变成石头的，被称为"石化病"的怪病的蔓延，更是加速了人们的背井离乡，使他们不得不离开曾经的故乡，出海寻求新的大陆。

在饱受了饥饿、病痛而痛苦的折磨之后，幸存下来的人们带着希望来到了这块被称为伊菲利斯的新大陆，开始了他们的新生活。

在新大陆伊菲利亚，[illegible]被称为"亚松"的生物。[illegible]亚松之间本是和平共处的，但两者间的[illegible]却为日后两者间的阴暗未来埋下了导火线……

[illegible]纷争发展到相互憎恨，最终导致了战争的爆发。

[illegible]

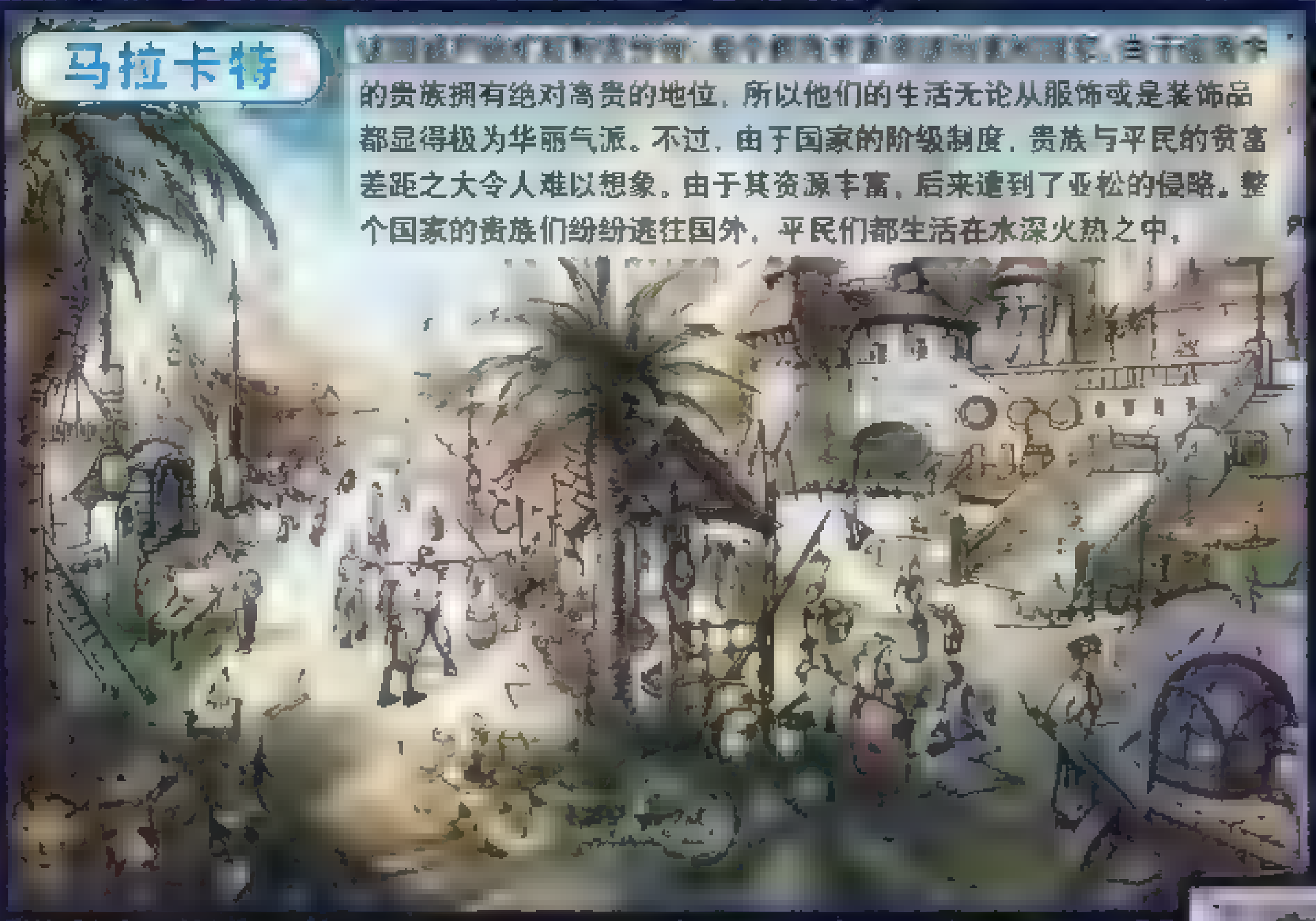
3DM-SMV

©Softmax Co. ©BANPRESTO 2004

www.plumbook.cn

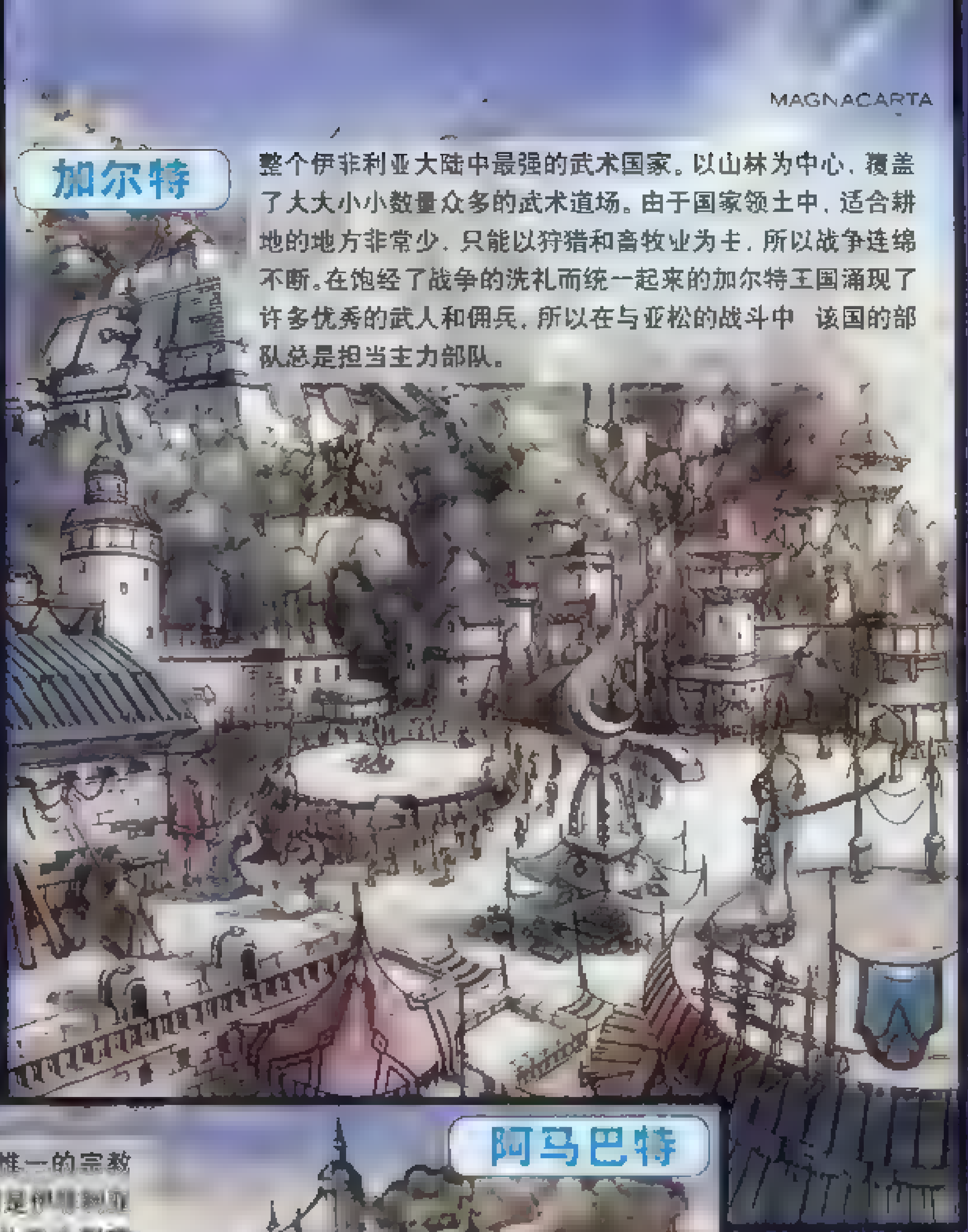
富有梦幻色彩的伊非利亚大陆

自从游戏的舞台——伊非利亚大陆上拥有了人类和亚松这两个种族的生物后，整个陆地的划分便起了变化。人类在自己的势力范围内分别建造了4个国家：加尔特、马拉卡特、拜艾鲁和阿马巴特；而亚松族的势力范围则被他们自称为“亚松罗本”。



马拉卡特

[illegible]的贵族拥有绝对高贵的地位，所以他们的生活无论从服饰或是装饰品都显得极为华丽气派。不过，由于国家的阶级制度，贵族与平民的贫富差距之大令人难以想象。由于其资源丰富，后来遭到了亚松的侵略。整个国家的贵族们纷纷逃往国外，平民们都生活在水深火热之中。

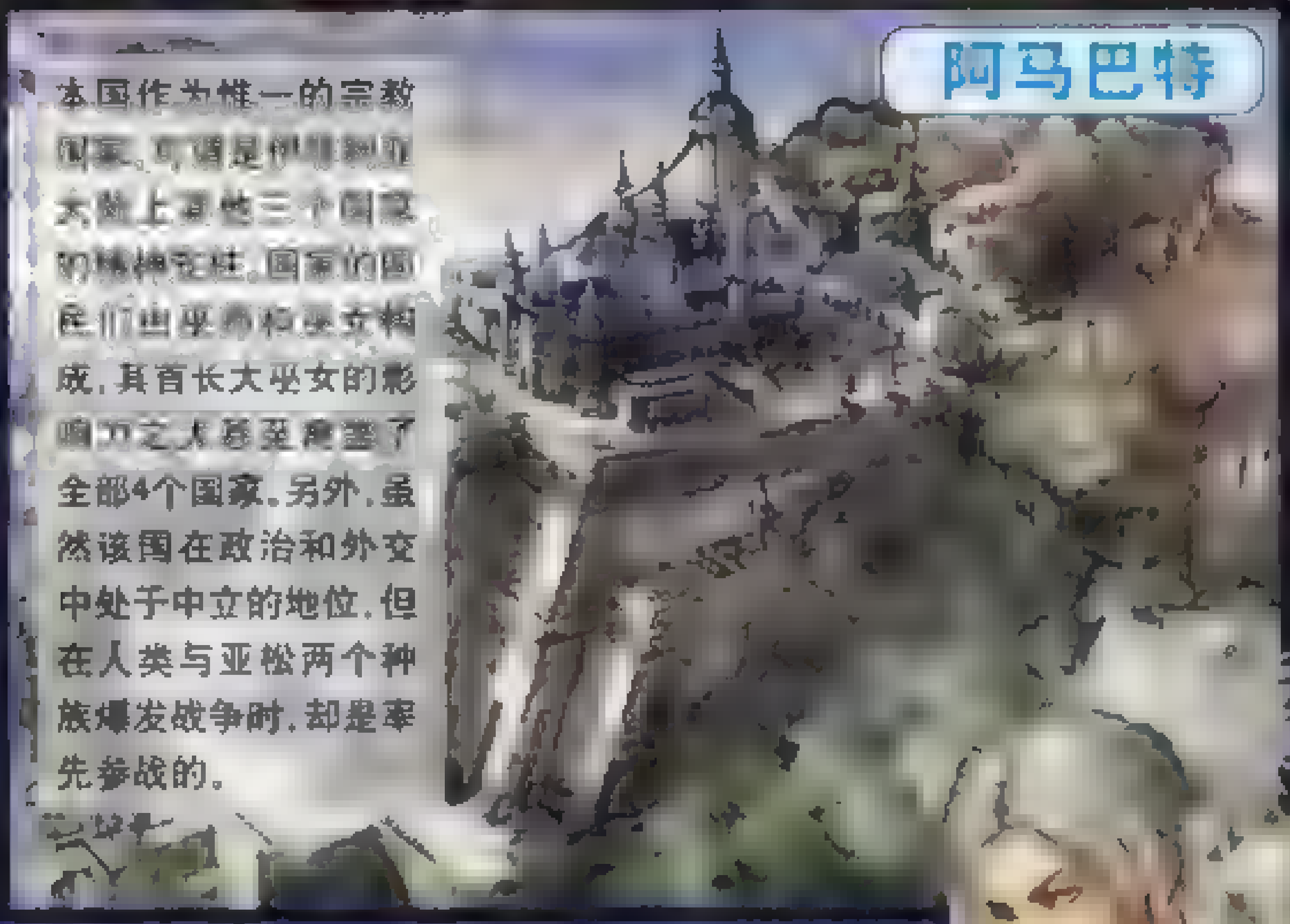


加尔特

整个伊非利亚大陆中最强的武术国家。以山林为中心，覆盖了大大小小数量众多的武术道场。由于国家领土中，适合耕地的地方非常少，只能以狩猎和畜牧业为主，所以战争连绵不断。在饱经了战争的洗礼而统一起来的加尔特王国涌现了许多优秀的武人和佣兵，所以在与亚松的战斗中，该国的部队总是担当主力部队。

拜艾鲁

◀由魔法师组成的国家。这里的人们为了能够在北方险峻的自然环境中生存下来，掌握了大量的魔法。虽然国家的人口数量不多，但几乎所有的人从一生下来就拥有极高的魔法天赋。后来魔法师们为了远离残酷的自然环境，定居在他们亲手制造的浮游城市中。据说整个国家拥有若干的浮游都市。



阿马巴特

本国作为唯一的宗教国家，可谓是伊非利亚大陆上其他三个国家的精神支柱。国家的国民们由巫师和巫女构成，其首长大巫女的影响力之大甚至覆盖了全部4个国家。另外，虽然该国在政治和外交中处于中立的地位，但在人类与亚松两个种族爆发战争时，却是率先参战的。

为了实施大反击作战计划，卡林斯和当上了人类联合军司令官的儿时好友阿格雷安成功合流。但这次的作战却由于亚松一族的女王阿米拉的阻止而宣告失败。

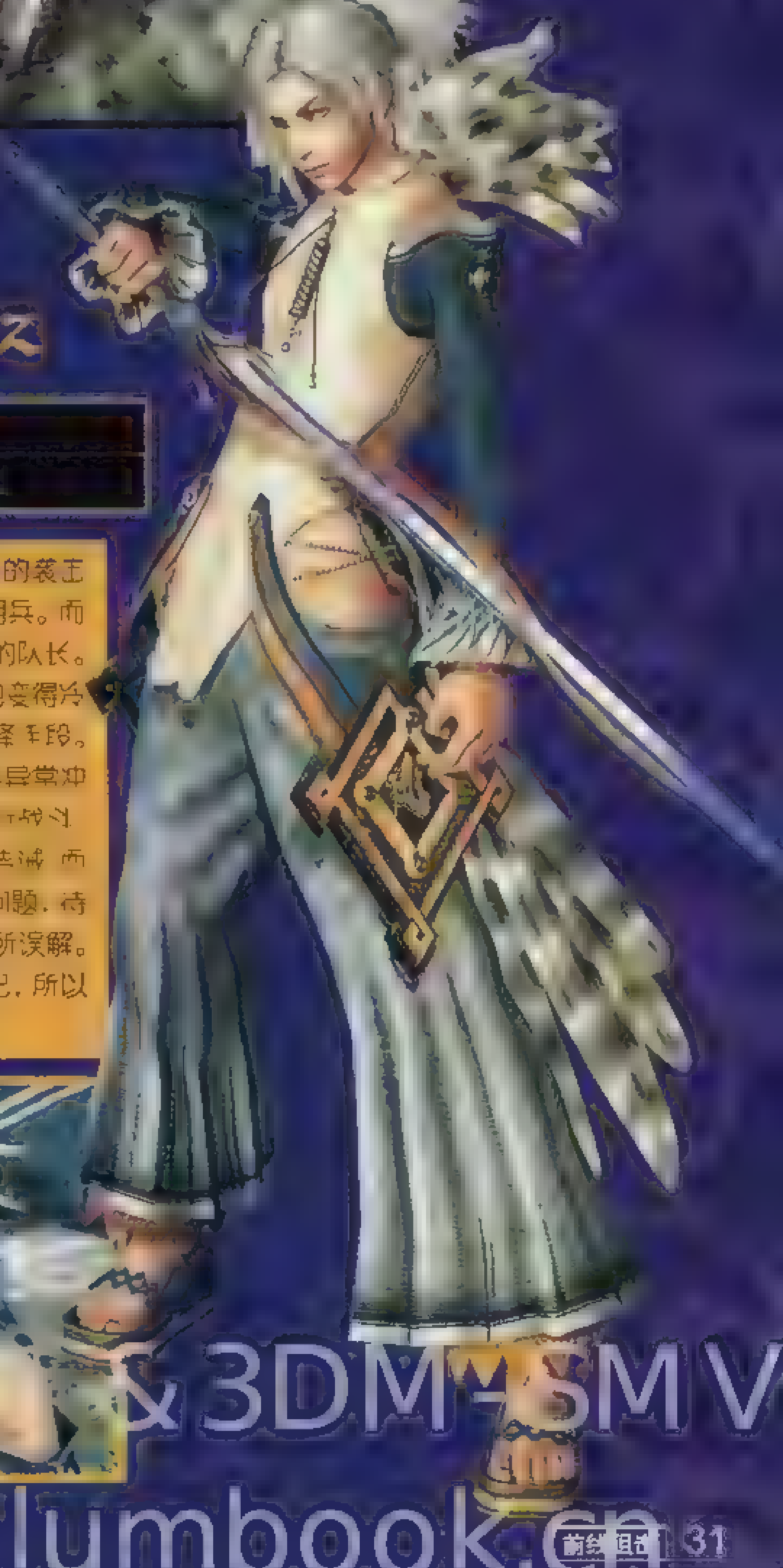
在全军撤退时造成的混乱之中，卡林斯与失去了记忆的少女莉斯邂逅，并将自己的同伴以及一个能够左右整个战争胜负的重大任务托付给了阿格雷安。从此以后，红之旋风队便成为了决定人类与亚松未来命运的关键所在……

卡林斯

Calintz

CV：保志总一朗

“红之旋风”的队长／剑士



23岁。在年幼时，故乡由于亚松的袭击而毁灭。为了能够报仇，他成为了佣兵。而现在，他已经是佣兵队“红之旋风”的队长。不过也许是长年在外的佣兵生活令他变得冷酷无情吧，为了完成任务也经常不择手段。特别是在对亚松的战斗中，他会变得异常冲动，总是以一些同归于尽的方式进行战斗，其讨敌行为也受到了联合军干部的告诫。而在平时，他却总是带着冷静地思考问题，待人也十分冷淡，为此也时常被他人所误解。不过，由于他为了同伴宁可牺牲自己，所以获得了队员们的绝对信赖。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

哈伦 Haren

CV：黑田清之

28岁 / 红之旋风成员 / 拳法家

卡林斯的同伴，以拳头作为武器的战士。由于他的未婚妻被亚松所杀，[illegible]于任何人。其内心世界无论何时都深深地被没能保护好恋人的罪恶感而笼罩。于是为了报仇，他当上了佣兵。性格果敢、刚毅、勇猛，凡事总是"先斩后奏"，用行动说话，对拳头上的胜负有着无比的自信。由于欠缺冷静，做事也经常不经大脑思考，所以战斗时偶尔也会拖累自己和同伴们。

环游世界的冒险

[illegible]大陆上冒险，就免不了会访问各个[illegible]会遭受[illegible]

初看这些村庄时给人的感觉酷似《最终幻想X》，再加上画面右上角的地图，可能已经有人把它当成了《最终幻想X》吧……

收集必要情报

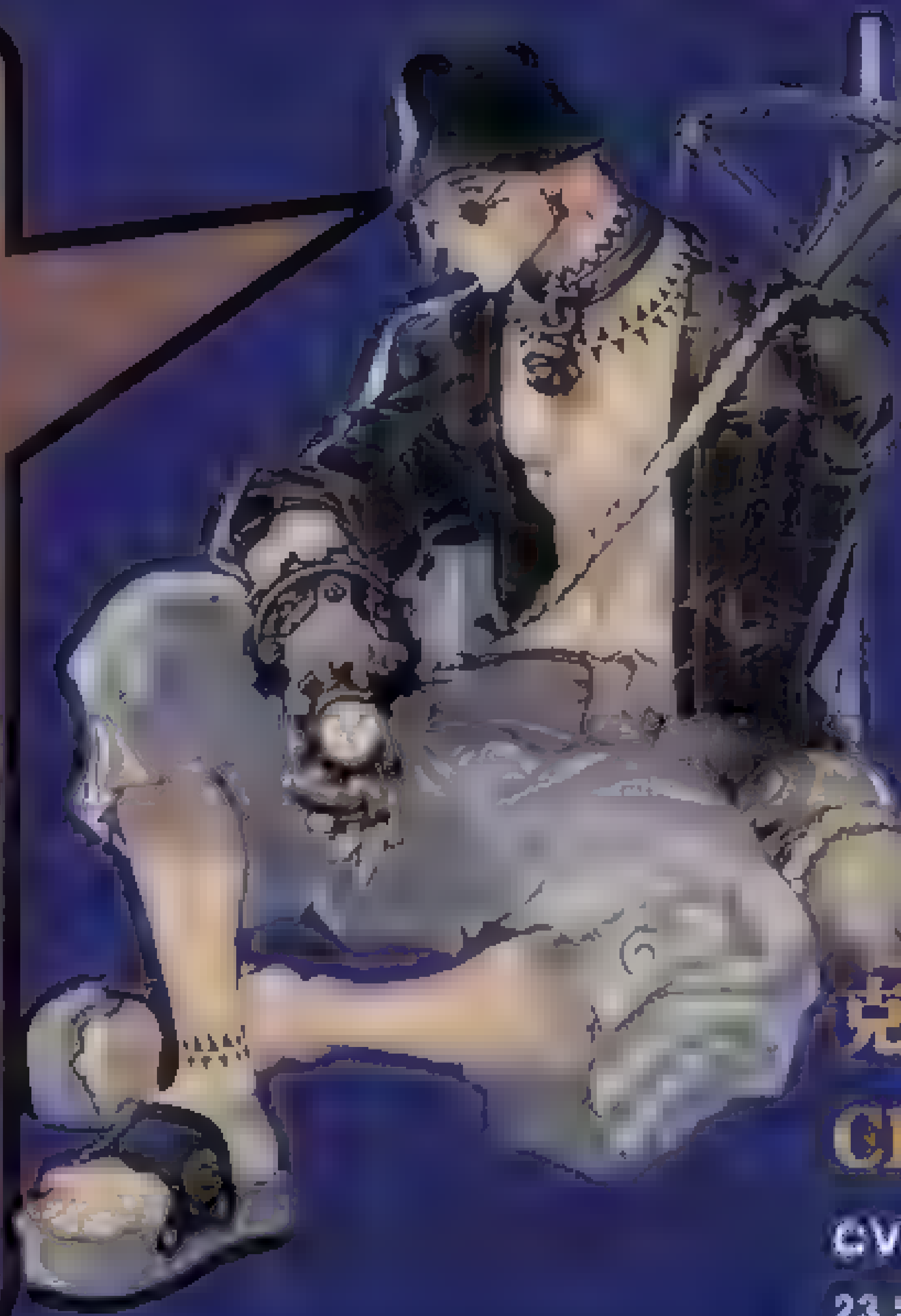
野外生存之道

Detect模式

[illegible]

Dash模式

Dash模式能够令我们在地图上进行高速移动，不过，由于速度过快的关系，我们很难轻易地在地图上发现怪物或敌军，所以很容易遭到敌人的奇袭，同时发现野外的掉落物品概率也会下降。



队伍中的弓箭手兼机械发明家，总是喜欢给自己的发明取起个"惊天动地"的名字并从中得到满足。但是，由于他的作品几乎都是失败作，所以在同伴间已经失去了信用，更将他当成"麻烦制造者"看待。不过乐天派的本人倒并不在意。由于性格轻浮，所以总是被女孩子甩，没人能够忍受他的喋喋不休——而他自己却无法忍受持续保持沉默不语。另外，自称自己是下落不明的小女孩玛亚的父亲。

克里斯 阿克维 Chris Arcway

CV：小野坂昌也

23岁 / 红之旋风成员 / 弓箭手

阿泽尔 Azel

CV：吉田亲亲

18岁 / 红之旋风成员 / 剑士

儿时当村子被亚松所破坏时，卡林斯赶来救下了他。从此以后，仰慕卡林斯的他加入了红之旋风并接受了剑法的锻炼，而且实战中汲取了不少实战经验，如今剑法也已相当出众。平时总是十分尊敬和憧憬自己的救命恩人卡林斯，并为能够成为他的部下而自豪，总希望自己能够为卡林斯多出几份力。其外交能力非常优秀，开朗，时常为别人的心情着想的个性也使周围的人与他十分亲近，无论对谁都使用敬语称呼。

本作的战斗可谓典型的重视个人技巧、表现东洋式战斗风格的类型。战斗的重点并非在于借助装备各种不同的武器来提高战斗能力，而在于利用我方角色的技能去抵挡敌人的攻击，甚至给予反击。为了能够让大家对本作的战斗系统有一个全面的了解，下面就由在下来为大家解说一下几种主要的战斗方式吧。

1.接触遇敌

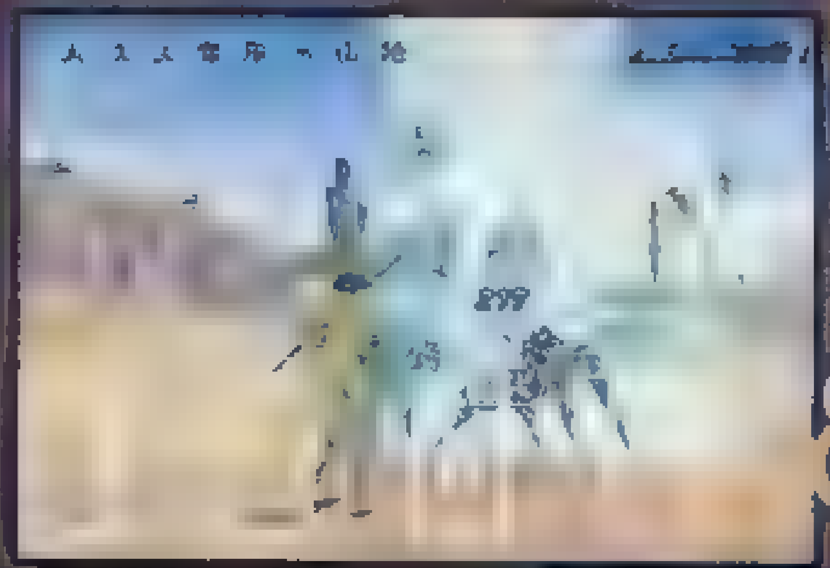
[illegible]便自动进入战斗。在与敌人进行接触时，若能[illegible]后便能够进行抢先攻击。相反的，敌人从背后[illegible]

2.影响圈

[illegible]

3.消耗"统率力"行动

[illegible]的要求。



4.根据流派的不同而改变战术

所谓的流派，就是每个角色的战斗类型，每个流派都有着各种不同的特性，有的重视攻击力，有的重视防御力，还有的重视反击等等。大家在游戏中将会遇到许多不同类型的敌人，要根据敌人的种类而改变流派。

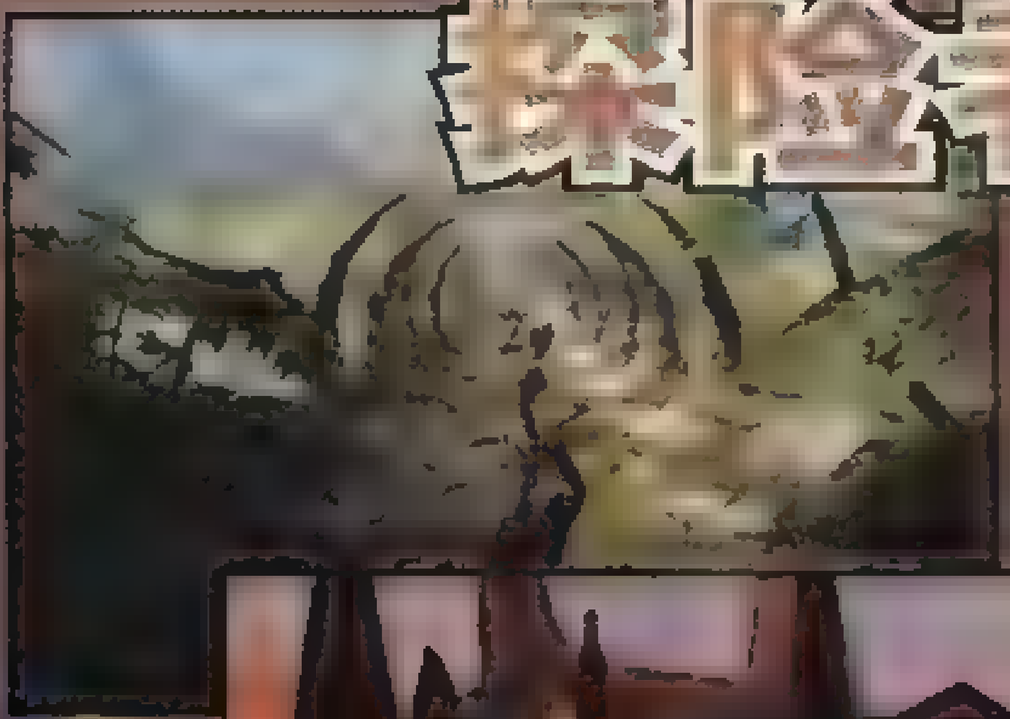
5.使用"[illegible]"来发动技能

所有的角色都能够使用通过来自于大地[illegible]

www.plumbook.cn

探险者的天堂

挑战未知迷宫



迷宫是任何冒险者都不可不去的神秘地带。[illegible]这些迷宫里都隐藏着无数的宝藏，[illegible]

本作的迷宫可谓风格各异，做得十分有特色。不过迷宫的规模越大，往往就越复杂。千万不要在里面迷了路啊。

10岁时遭到了亚松的袭击，家人也在自己的眼前惨遭杀害。由于那时内心受到了极强的冲击，从此封闭了内心不能说话。她从出生下来时就能够使用回复术，为了活下去便参加了战斗。不过由于不能说话，在队伍中并不太引人注目。不仅如此，玛亚极度不信任其他人，总是将别人的好意当成对自己的一种妨碍。不过自从她加入红之旋风之后，多少比过去开朗了一些，多少了能够理解[illegible]一人时的孤独感受[illegible]，玛亚的笑容也渐渐地多了起来。

玛亚 Maya

16岁 / 红之旋风成员 / 回复术师

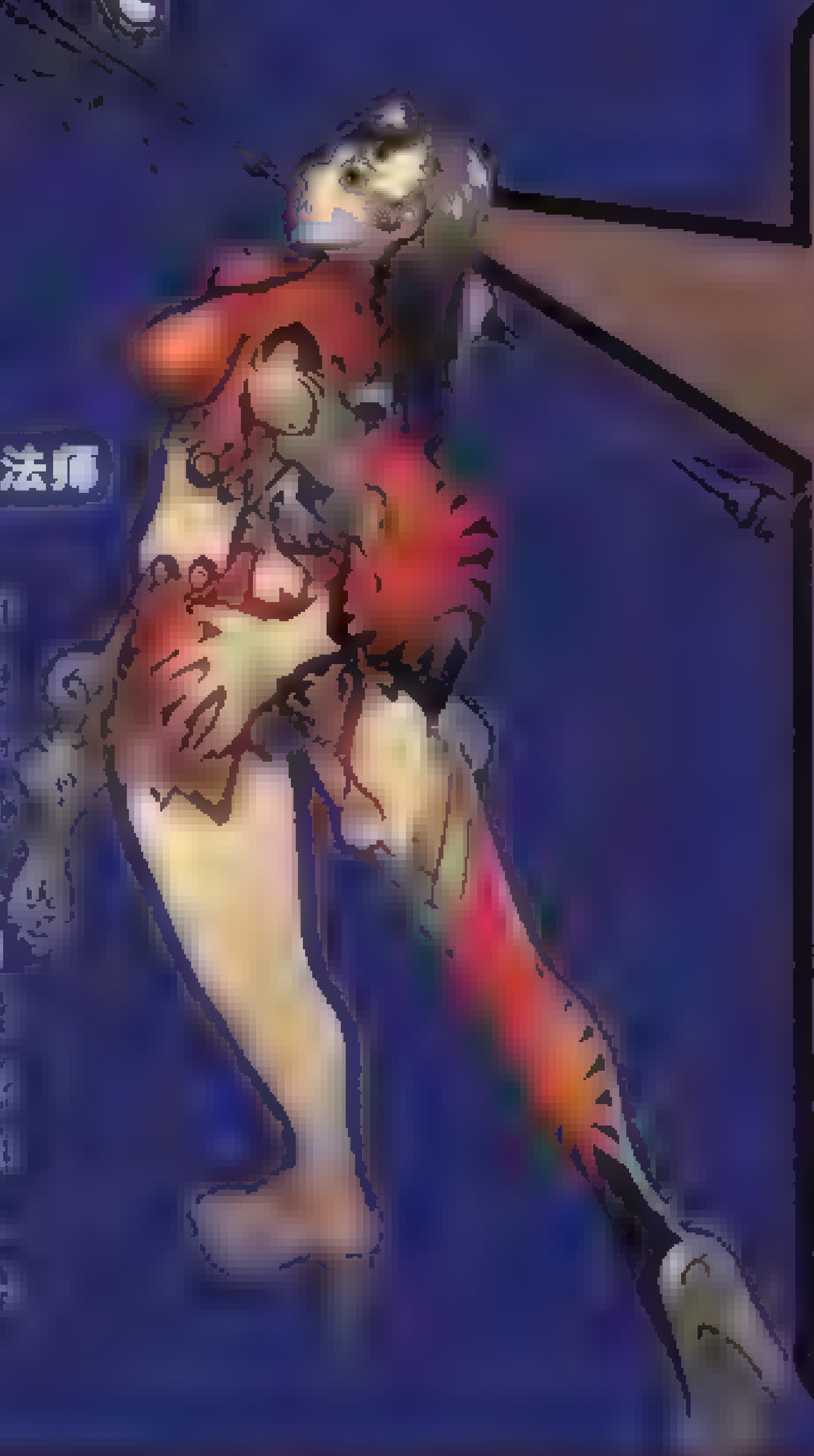
CV：小松里贺

艾尔尼斯 米兰

Eonis Milan

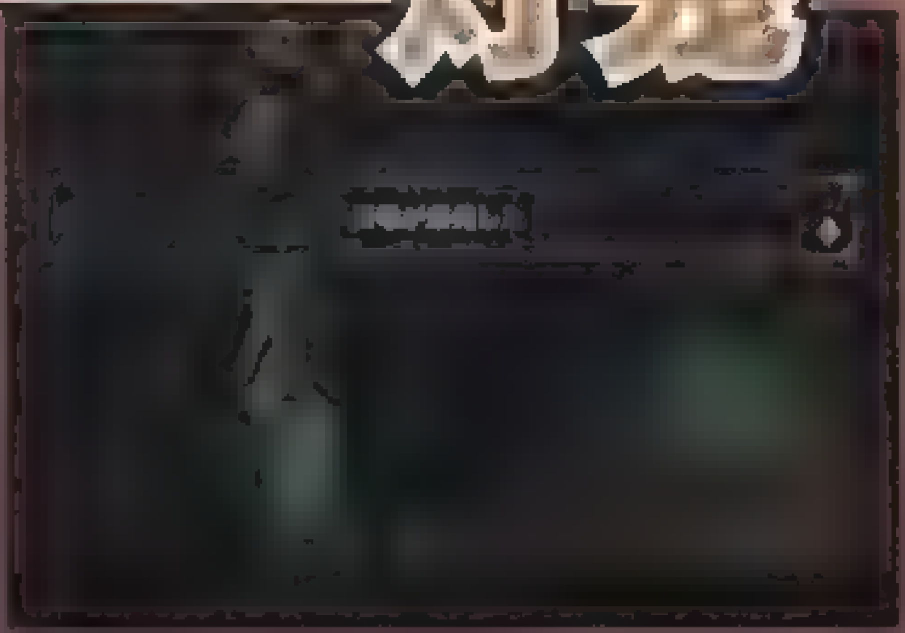
CV：[illegible]

22岁 / 红之旋风成员 / 魔法师

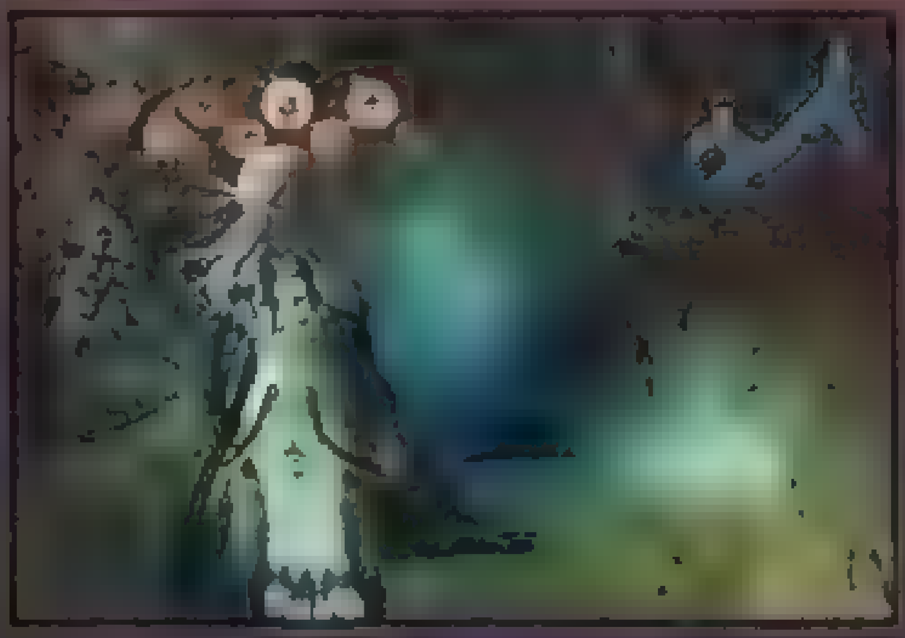


从小因才华横溢而倍受周围人瞩目，一直接受着高等良好的教育。在加入红之旋风后立刻以其丰富理性的知识和稳重、一丝不苟的性格受到了众人的欢迎。作为一个大姐姐的类型，与队伍中所有的同伴关系都非常良好。另外，虽然她的双亲被亚松所害，但她并非因为报仇才战斗至今，倒不如说，她是因为希望能够尽快使战争结束而参战更为恰当。

感的具现化——灯笼



[illegible]感的具现化的形态。这些灯笼能够利用咒符而改变自身的属性，从而发动一些特殊的效果。



举例来说，如果某个灯笼的属性是[illegible]，那么将其相对的属性"江"的咒符贴在该灯笼上，就会引起爆炸，同时变化成无属性状态。只要利用这一特性，就能够解开许多迷宫或野外中的机关了。至于灯笼还有没有其他种类，我们暂时还不得而知。

[illegible]合适的技能。

6.三位一体动作系统

[illegible]令的输入是否会对角色给予的伤害值产生影响。

7.感的种类和利用

[illegible]性，也同样会根据感的不同而分为8种属性。

8.相克与相应

感之间也有各种相性存在，相性分为"相克"、"半相克"、"相应"和"半相应"这4种。当我方角色发动与敌人属性相克的属性攻击时，就会给予敌人较大的伤害；相反的，如果攻击的属性与敌人的属性相应，那么攻击的效果就会越来越低。

蕾哈斯

Lehas

22岁 / 红之旋风成员

红之旋风本部的管理员，一手进行组织的运作、管理等工作。生活简洁而富有理性，除了工作以外，对周围的事物均可用不闻不问来形容。由于那种处事冷漠的性格，让她看上去很难接近，关于她的流言闲语也从没停过。而实际上，她不过是不太擅长与他人接触，不太会表现出自己的本性罢了。另外，虽然她总是为自己的同伴们操劳，但由于自己不会战斗，所以一直都有很深的自卑感。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《Virtua Fighter》《VR战士》3D格斗的鼻祖，在玩家心目中有着崇高的地位，而SEGA AM2也一直凭借着这款热血豪快的格斗作品巩固着自己的品牌。在日本，每年都会举办大量相关的比赛，受到全日本数万名《VF》玩家的关注，无疑是日本最具人气的FTG作品之一。在我国，《VR战士》同样受到了众多玩家的推崇，编辑部的GOUKI和胜负师便是两位铁杆，而各地的《VR战士》比赛也举办得火红火热，去年上海高手亲赴日本参加重要赛事也让全国的FANS备受鼓舞。相信很多人都期待《VR战士》有全新作品推出，在去年12月日举行的SEGA新作发表会中，播放了一款名叫《VR战士 电子时代》（以下简称VFCG）的游戏宣传影像，但让每个"VR FAN"大跌眼镜的是此作并不是他们熟悉的FTG，而是一款风格独特的A·RPG作品。正在大家猜疑SEGA是不是放错误影像的时候，画面中出现了那个VR迷们熟悉得不能再熟悉的结城晶的背影，此时观众们才认识到，这的确是一款以《VR战士》为主题的作品。至今，本作的基本内容和系统要素已经全面公开，下面就为大家介绍一下吧！

VR战士 电子时代　SEGA　SEGA AM2　A·RPG

Multi

前线狙击

Story

在离现在不远的未来，人类已经可以生活在陆地以外的地方。海底、沙漠、宇宙甚至是海面……但无论在哪里也不可能实现像地上般的正常生活。为了能创造更自由的生活空间，人们开始打破了现实世界的界限，发展到广大的电脑世界上。那就是假象的现实世界——Nexus。

对于网络世界来说，人们可以随意从世界的任何角落登陆进去，就好比人类在生活中不可缺少的空气般具有重要意义。随着时间的流逝，在Nexus的网络世界中有很多被人们遗忘的东西（服务器）逐渐出现了，也有很多寻求刺激的人进入了这些服务器中，寻找过去珍贵的资料碎片，这些人被称呼为"财宝猎人"。

Acropolis（古希腊城市的卫城）——创建于海上的都市，也是为了要采掘海底资源而建造的都市。其蕴藏的大量能量资源也同时成为了周边国家的目标，因此一直呈现出紧张的状态。但在Acropolis里居住的"赛"和"速水"根本就不知道世界现在的情况，现在赛最在意的还是即将到来的"空中摩托车比赛"。作为好朋友的速水告诉赛说，只要参加财宝狩猎的行动且得到资料碎片的话，肯定可以购买一辆最新款的空中摩托车……刚好在此时，身为Nexus技术人员的父亲送给赛一双特别的猎人手套。（对于财宝猎人来说猎人手套是必须的装备）虽然赛并不清楚此装备的用途，但听到速水说这肯定是拥有高性能的装备时，心情立刻兴奋起来。接着，赛便进入了服务器开始了一段不平凡的冒险旅程……

角色介绍

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

体验报告书

前段时间日本官方曾推出了一个体验版，而根据体验者的报道，此游戏在格斗的操作上非常出色，甚至可以媲美原版的《VR战士》，那么下面我们根据体验者的报道来分析游戏中各模式的细节。

基本操作

○	通常技
△	VR技
×	跳跃（可以2次跳跃）
□	防御 向着墙壁跳起后紧按□键和方向键可以走壁
左摇杆	角色的移动
右摇杆上方向	战斗时：使用绳索靠近敌人 移动时：使用绳索投向挂钩
右摇杆下方向	战斗时：使用绳索拉近敌人／移动时：使用绳索投向挂钩
L1	重置视点
[illegible]	[illegible]

[illegible]技，但只要按键的时机掌握得好一样可以做出连携攻击。[illegible]的猛虎硬爬山、沙拉的[illegible]

▲沿用了《VR战士》的[illegible]格斗技巧，只[illegible]

绳索

[illegible]可以在战斗中把敌人拉近攻击范围还可以在平[illegible]

▶《VRCS》的最大魅力所在就是绳索的运用，不但可以作为一[illegible]

体验者的话

总体来说在动作方面还是能留下爽快的印象。主人公赛在跑步时、跳跃后翻身等动作非常流畅，而2段跳更是省去了不少跳跃的工夫。走壁看起来操作比较复杂，但实际使用起来非常方便，只要站在墙壁上跳起，接着紧按□键和方向键就可以使出了。但可能这只是体验版的缘故，并不是每一堵墙都可以走壁，而且走壁的时间也似乎有限制，希望成品会改掉这些不足之处。

体验版的3种模式

在这个体验版中只有3个模式，但这3个模式对于一个A·RPG来说已经打破了很多常规，何况这只是一个体验版，不排除正式版有更多模式的可能。

BattleMission

[illegible]

[illegible]的连击必须技也会经常用到，如果没有接触过真正的《VR战士》相信还得有一段适应期。不过战斗与《VR战士》[illegible]

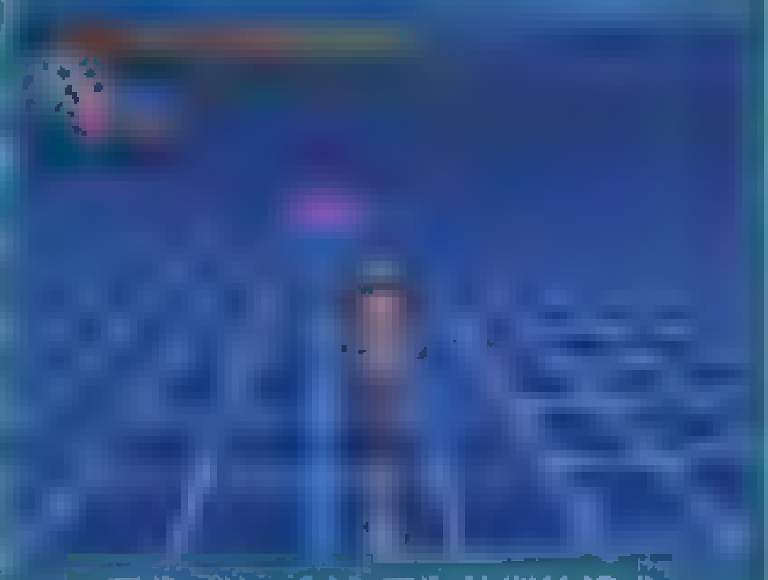
▲[illegible]就要看玩家的操作了。

▲[illegible]作用吗

▲[illegible]

HunterTest

[illegible]



▲图为《Kunoichi 忍》的训练模式

Scenario 体验版

[illegible]开始，接着从游戏中得知神秘组织JUDGEMENT6的存在。为了能在传说的巡回赛中取得胜利，赛便孤身一人在网络世[illegible]瑞阿娜是否进入VR之魂的精神世界。只要打倒了里面的角色就可以使用此角色的技能，就像动画的情节般紧凑。

▲[illegible]专业精神。

体验者的话

游戏的流畅度虽然很高，但只有30帧的流畅度的确是少了点，毕竟这款是以动作为乐趣的游戏。希望正式版能提升到60帧，让玩家享受更高的快感，以体现A·RPG版《VR战士》的乐趣。

www.plumbook.cn

前线狙击

铁拳 TEKKEN 5

Namco　FTG

ARC

三位新角色身分背景大公开

某国际谍报机关所属，是组织中最为优秀和冷酷的谍报人员，其行动代号为“Raven”，也就是说雷文并不是他的真名。除了脸上那个显眼的X形伤疤，雷文的一切都是谜，国籍、年龄、过往的经历都属于高度机密。受总司令部的直接指派，雷文正在调查三岛财阀以及新近崛起的大型企业“G 社”，在调查过程中目击了“JACK 部队”对三岛平八采取的自爆攻击，并向司令部报告了平八的死讯。此后，不知是谁再次举办了The King of Iron Fist Tournament，而以往这项赛事均是由三岛财团的领导者举办的。于是雷文便潜入大会，调查事情的真相。

在懂事之前，风间飞鸟就已经跟随父亲在自家的道场中潜心学习风间流古武术，因此虽然只是个年仅17岁的妙龄少女，却身手不凡。飞鸟生性活泼，并有着强烈的正义感，经常会“路见不平，拔刀相助”，所以在她所居住的大阪可谓小有名气。有一天，飞鸟刚回到家，风间道场的门下生便给她带来了坏消息，不久前一个中国男子来到道场，将飞鸟的父亲打伤了，飞鸟的父亲随即被送往医院。几天后，从一个调查这一事件的香港国际型警处了解到这个男子会参加The King of Iron Fist Tournament后，飞鸟也报了名参加大会。

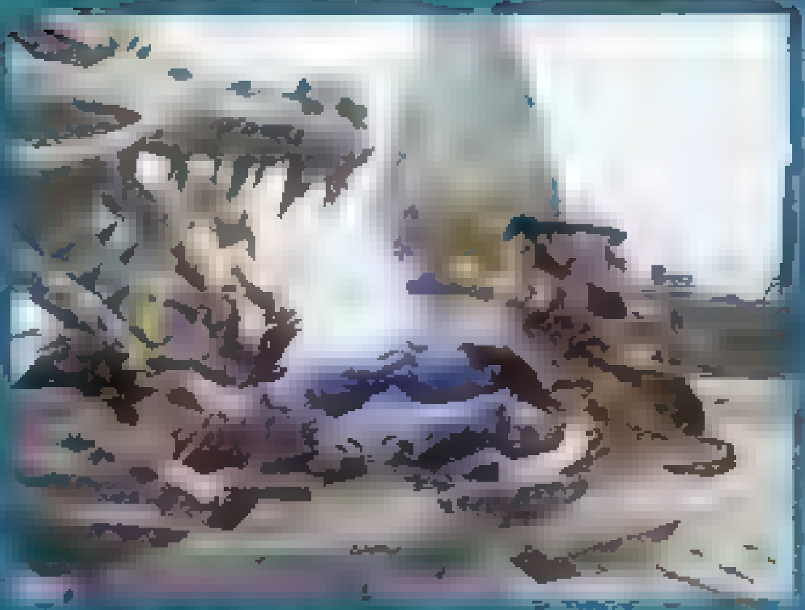
掌握了中国拳法的极意，被称为最强武斗家的冯威，自幼便拜在中国拳法达人“神拳”的门下接受严苛的修行，在成人之后被公认为神拳门下的最强弟子，颇受器重。但冯威是一个武痴，为人争强好胜，有着让自己变得更强的强烈欲望，于是便自作主张与其他门派的武术家进行比试，虽然冯威未逢敌手，但是这样的做法是门规严令禁止的。在与师傅的争执中，冯威失手将师傅打死，为此他悔恨不已。当他得知要让师傅复活就需要使用被三岛家夺走的“神拳奥义之书”时，便决定参加The King of Iron Fist Tournament。

以下内容是铁拳FANS就一个字都不要错过！

www.plumbook.cn

来自开发者的声音

[illegible]



换装系统先期情报

想必大家对于街机版《VF4》的“VF.NET系统”早有耳闻，利用街机、磁卡、移动网络之间的组合，为玩家创造了个性化的街机新感受，大大增加了玩家的投入度，也为厂商带来了高额利润。而此次南梦宫将全面借鉴世嘉街机网络化的宝贵经验，让“网络”成为《铁拳5》最重要的关键词。尽管现在关于《铁拳5》的网络细节还没有判明，比如玩家的资料输入的自由程度、采用何种媒介存储、收费情况等都没有公开，但对于FANS来说最具吸引力和革命意义的“换装系统”已经初露端倪。从新公布的示例图来看，角色可以更换服装的颜色，也可以在身上装备多种道具。各位看到这一幕是不是很兴奋呢？服装颜色的数量、道具的种类应该会十分丰富，希望很快就会公布取得方法等重要细节，我们一定会在第一时间为大家详细介绍。

服装颜色比较示例

道具装备比较示例

Hwoarang | Nina Williams | Lei Wulong | Steve Fox | Paul Phoenix

King | Christie Monteiro | Kuma | Julia Chang | Craig Marduk

www.plumbook.cn

文 胜负师

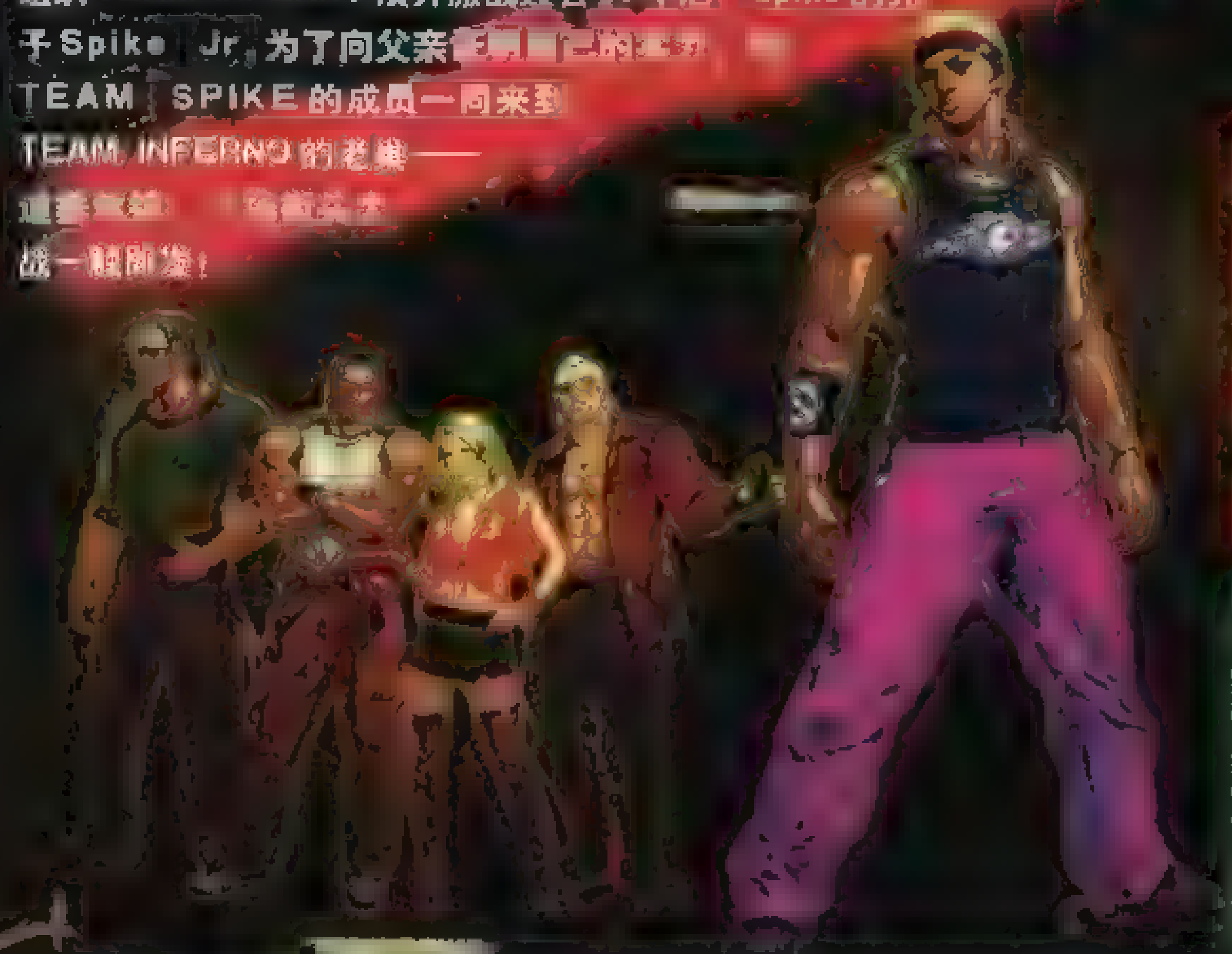
SPIKEOUT BATTLE STREET

SPIKEOUT BATTLE STREET　SEGA　ACT

Xbox

说到《SPIKEOUT》，想必"街机仔"们一定不陌生。1998年登场的这一部街机作品改变了传统清版打斗游戏的概念，是一部具有震撼意义的传奇作品。全3D的画面表现，开阔的场地构成，优异的操作手感，丰富的动作招式，爽快硬派的打斗……都使这部清版ACT给予玩家不同凡响的感受。而此次E3公布，《SPIKEOUT》新作《SPIKEOUT BATTLE STREET》将登陆Xbox，本作显然不是一个简单的移植版，在游戏各方面都有所加强，特色也十分鲜明。

在前作主人公Spike率领TEAM SPIKE与Michael率领的邪恶组织TEAM INFERNO展开激战过去10年后，Spike的儿子Spike Jr.为了向父亲[illegible]，与TEAM SPIKE的成员一同来到TEAM INFERNO的老巢——[illegible]战一触即发！



©SEGA ©AMUSEMENTVISION/SEGA,2004.

场景广阔，敌人众多

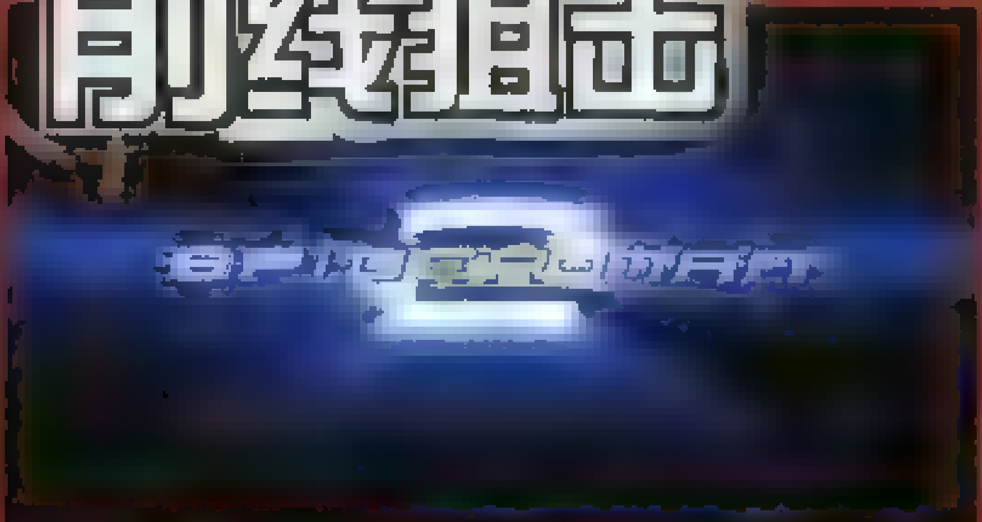
可自由旋转视角的3D场景，与同伴可聚集可分散是《SPIKEOUT》的一大特色，不会有传统清版ACT"拖版"的现象。当然，这也导致了游戏中敌人的数量十分惊人，源源不断，有时一关要消灭上千人，而且人物比例大，极具[illegible]

利用Xbox Live组队

《SPIKEOUT》多人合作采用的是大型体感机[illegible]的形式，也就是说并不是在一个屏幕中出现所有的队员，大[illegible]上是很难表现的。不过有了Xbox Live，那一切就好办[illegible]体感机台的爽快感。

[illegible]

前线狙击



蜘蛛人2　Activision　ACT

Multi

[illegible]期电影的剧情，如今《蜘蛛人2》电影即将在6月30日上映，那么也代表着新一作的游戏也即将到来，现在为大家介绍E3展上发布的消息吧！

画面进化

前作的画面虽然沿用了PS2的机能，但在细节方面依然显得不够成熟。尤其是蜘蛛人的动作和打击感方面表现得非常差，画面也过于黑暗，让人容易产生厌恶感。而本作不但彻底改变了前作的图像引擎，在更细微的方面也得到了不少调整，尤其在背景方面下了一番工夫，让繁华的美国城市景色重现在屏幕上。

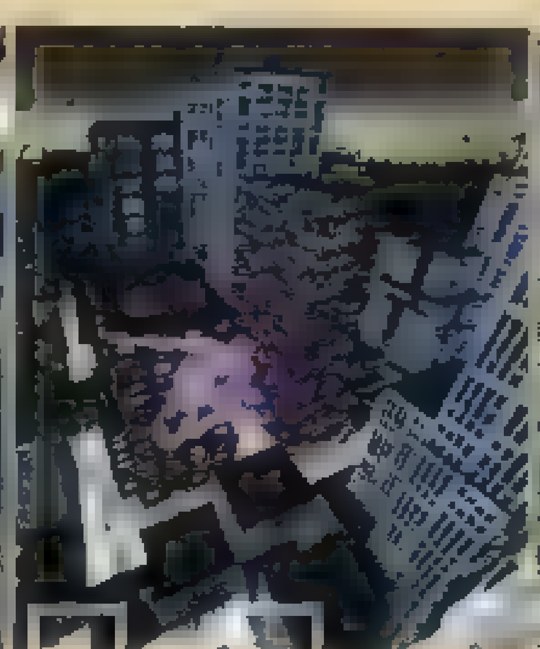
▲蜘蛛人在街道中自由穿梭，但行人竟然没有任何反应，这是因为蜘蛛人行动太快还是因为行人对于蜘蛛人已经麻木了呢？（世态炎凉啊！）

▲游戏中的美国夜景与真实景色还是非常相似的。

重现电影的华丽动作

前作除了普通的打击和利用蜘蛛丝缠绕敌人外，基本上就只有在空中移动了。刚开始游戏时可能觉得很新鲜，但在长久的游戏后就会发觉光是这几个动作让人沉闷。新作在动作上增加了不少花哨的特技，比如在空中移动时蜘蛛人会做出一些优美的动作，在攻击敌人时也摆托了过去的单调感。而动作方面增加了走壁和同时喷射几根蜘蛛丝对付群袭而来的敌人，不过这样应该会消耗大量的蜘蛛丝。

▲连续喷射蜘蛛丝虽然爽的很爽，但没有丝的话小心连"飞"都飞不起哦！



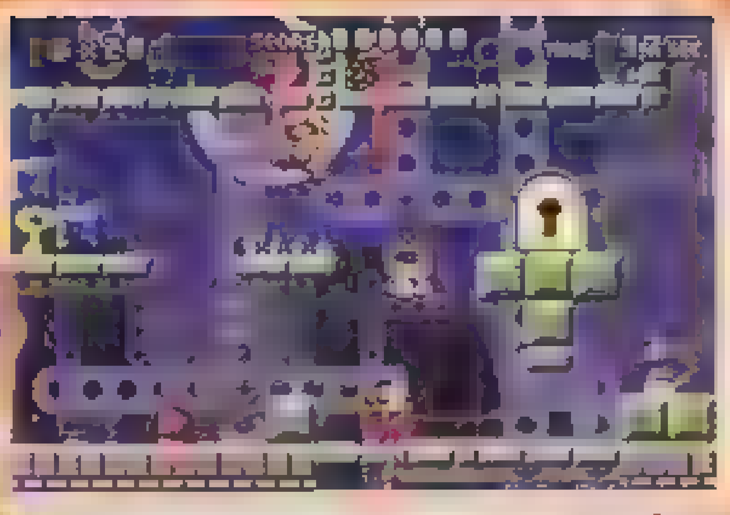
▲[illegible]漂亮的POSE[illegible]《蜘蛛人2》。

▲虽然[illegible]动作在前作也有，但这样的[illegible]确让人觉得恐怖。

©MARVEL,SSPIDER-MAN,DOCTOR OCTOPUS and all MARVEL character names and distinctive likenesses thereof: TM & ©2004 Marvel ©All Rights Reserved MARVEL and SPIDER-MAN: Trademarks registered in the USA and certain other countries ©2004 Sony Pictures Digital Inc.All rights reserved.

www.plumbook.cn

26 总分 热血推荐



益智度 ★★★★★★★★★☆

马里奥对大金刚

画面 8
音效 8
系统 9

铭风

一上手就被有趣的故事逗乐了。作为GBA上不多的益智类动作游戏，不但谜题恰到好处，游戏的操作性也十分细腻。为了夺回被大金刚抢走的迷你马里奥，马里奥要在6个场景中与大金刚展开斗争。6个场景中的机关和敌人都十分有特色，过关方法也有好几种。通过几个小关后会发生与大金刚的BOSS战，完全考验各位玩家的技术。游戏中马里奥和迷你马里奥都有个性的配音，让玩家在游戏时充分感受到人物个性。

多边形

又是一款体现了“任天堂精髓”的游戏，光是语言已经难以阐述游戏的精妙之处。画面和音效方面几乎无可挑剔，只是背景音乐听多了之后略显单调。操作简单且手感绝对一流！这种带解谜性质的动作游戏充分地体现了任天堂的创意所在，关卡设计之巧妙让人不得不折服，而表关、里关和专家关的设定更是显得诚意十足。游戏整体难度适中，是属于典型的“上手易，深究难”的任天堂游戏。

GOUKI

我想把这类游戏归为“益智动作类”，因为这类游戏不但对操作有一定的要求，更考验玩家的是观察能力与规划能力：找到最短的路线，以最快的时间完成关卡才是王道。马里奥的动作虽没有其他的马里奥游戏丰富，但每一个动作在本作中都有绝对的存在意义，关卡的设计是本作的精华，除了正常关卡之外还有PLUS关卡以及EXPERT关卡等着你去挑战，感觉非常超值。马里奥的配音也非常有趣，绝赞。

GBA■卡带（64M）■Nintendo■マリオ VS ドンキーコング■ACT■2004年6月10日■1人■无对应周边■自带记忆功能

23 总分

炼金度 ★★★★★★★★★☆

伊莉丝的工作室 永恒玛娜

画面 7
音效 9
系统 8

猫太

融合了系列著名的调合系统的全新RPG游戏，给人耳目一新的感觉。游戏最吸引人的就是那优美的背景音乐和声优们的倾力演出，而在战斗方面也做到了RPG那种适中的难度。整个流程并不长，但配合各种各样的小事件和培养出商店调合的菜单的话，绝对要花上40小时以上才能完美通关。美中不足的地方就是迷宫的遇敌率太高和战斗的读盘时间稍长，在角色性格的设计上略显不足，没能保持游戏的连贯性。

铭风

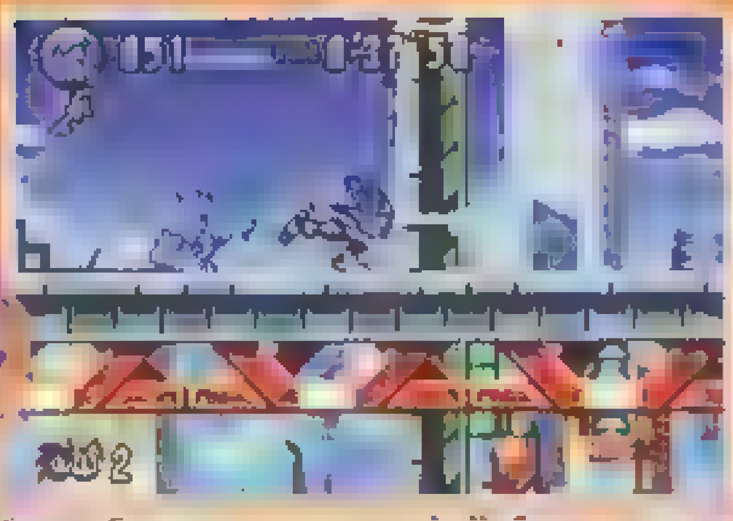
“《工作室》系列”的革新一作，类型转变为了RPG。剧情上还是围绕着炼金术这个主题来展开，每个角色都有属于自己的剧情，人物个性很鲜明。前几作核心的调和要素被淡化，变为只有在商店中才能进行。战斗则成为了游戏的主要因素，可惜敌人的种类和招式并不出彩。我方人员能力也极不平衡，由于强力的“玛娜道具”为主角所特有，所以战斗方面对主角有依赖性。

邪魔天使

由SLG变为RPG的本作在很多方面给人耳目一新的感觉，虽然类型变了，但系列的特色还是有很好的保留。可爱的人设永远是吸引人的亮点，调和系统让人乐此不疲，战斗更是让人体会到无穷的爽快感。不过游戏还是有一些不足之处：游戏中太注重玛娜道具，其他道具反而显得不重要了；遇敌率有点高，特别是在后期，让人很容易有心烦的感觉；进入战斗时的读盘时间稍微慢了一点；最终迷宫显得有些简单。

PS2■DVD-ROM■Gust■イリスのアトリエ エターナルマナ■RPG■2004年5月27日■1人■无对应周边■336KB

24 总分 热血推荐



速度 ★★★★★★★★☆☆

索尼克 Advance 3

画面 8
音效 7
系统 8

猫太

GBA上的“《索尼克》系列”主要还是保持了以往MD版的风格，再强化各方面的系统为特色。本作借鉴了《索尼克英雄》的组队特点，增加了一名角色在后面辅助玩家。这一新意带来了更多通关的自由性和BOSS战的巧妙打法，让游戏增色不少。选择关卡的方式也有别于前两作，同时也增添了数个小游戏和CHAO收集系统。但画面和音乐方面并没有什么突破，反而有减弱的倾向，期待下一作能提高。

D·S

那一只蓝色的小刺猬一直奔驰在我们的心中，或许他已不再单纯是一个游戏中的人物，而成为了一代玩家成长历程中的其中一个印记。本作的同伴合作系统十分之有趣，各角色可爱的特技常令人忍俊不禁。各关卡的环境也设计得十分有特色，游戏的整体流程不长，非常适合轻松休闲时玩。虽然《索尼克Advance3》整体带给玩家的是一种速度飞驰的感觉，但是游戏的最终结局却不禁让人反思……

LIKY

本作保持了系列一贯的特点——爽快，风驰电掣的速度感令人印象深刻。从画面和音乐上看来，我感觉不到比起GBA上的前两作有什么进步，没有给人太大惊喜，当然在系统方面本作还是有一定创新，新加入的同伴系统给游戏的玩法带来一些花样，通过发动合体技可以给敌人大伤害也可以打开新的道路，增加了不少探索的味道。另外游戏的联机模式也加入了双人配合过关的模式，和朋友一起玩的感觉不错哦。

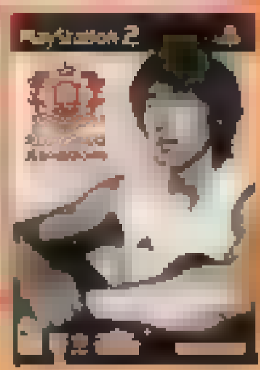
GBA■卡带（64M）■THQ/SEGA■Sonic Advance 3■ACT■2004年5月25日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■电池记忆

21 总分

传球自由度 ★★★★★★★★☆☆

足球王国 试验版

画面 7
音效 7
系统 8



GOUKI

游戏的操作像极了《WE》，不过可能由于先入为主的原因，让人感觉有点不太适应本作的足球理念。以R2键为核心的假动作是亮点，但设计得并不够好，似乎是调整得不够。穿越球的力度槽不太好把握，球员跑位接球的动作也有少许生硬的感觉，此外球员的面部表情以及球衣的刻画也并不能让人满意。也许正像游戏的副标题那样，本作只是一款试验性质的版本，不到4000日元的定价也说明了这一点。

D·S

从本作的传球自由度这一点来看，总算是不负其当初的宣传。以一款试验版的要求来看，该游戏除了在足球与脚部接触时的触感显得不足之外，其余方面尚算及格。一款足球游戏，画面、授权并不是最重要的，系统才是最核心的东西。而且在系统中，球与选手接触时给玩家的触觉、球的运行轨迹是否配合选手的动作这两点才是核心中的核心。期待Namco在这方面作出改进，给玩家一个全新的选择。

多边形

Namco从未停止过对足球游戏的摸索，这款《足球王国》可以说是一款相当出色的作品。虽然初上手时会觉得太像《WE》，但在细细品味之下就会发觉与前者有诸多不同之处，特别是在传“意识球”的方面甚至比前者更具创意，在越位的判定上也比前者更加合理。不过在铲球方面绝对是个败笔。画面和音效方面表现平平，操作手感略显生涩，系统设定方面比起《WE》来则要简化许多。

PS2■DVD-ROM■Namco■フットボールキングダム ートライアルエディションー■SPG■2004年5月27日■1～8人■对应PS2专用（对战）多重连接器■760KB以上

24分～26分：热血推荐；27分～30分：[illegible]

21
总分

流畅度 ★★★★★★★★☆☆

转生学园幻苍录

画面 8
音效 7
系统 7

卡伦

虽然本作和正统的“《东魔》系列”有着诸多相似之处，但在缺少了今井秋芳、小林智美和新田高史之后，许多老玩家对其还是有一些抵触情绪的，不过岩崎美奈子的人设应该很符合女孩子的喜好吧。本作的流程只有12话而已，而且总觉得即使到结局时还有许多谜团没有解开，难道厂商是在为续作埋伏笔吗？但值得一提的是，玩家在游戏中可以随时欣赏玩过的剧情CG和音乐，从这点就能看出厂商的诚意了。

沙罗

从游戏类型上来说，本作可以算是《东京魔人学园》的系列新作。融入了校园生活的AVG加上与魔物战斗的SLG两个部分，不禁很容易让人联想到《樱大战》。在AVG部分中，玩家除了要与各种角色进行交流外，还要进行一些影响到故事发展甚至是结局的选项。而战斗部分加入了新的“魂神”，使整个系统变得更加完善。整个游戏的难度不高，新玩家也极易上手。如果对这游戏有兴趣，不妨一试。

邪魔天使

作为一款SLG要素很丰富的游戏而言，本作的流程未免也太短了，不禁让人觉得有些遗憾。作为“《学园》系列”的一员，该游戏的人设只能说还说得过去，比起系列前几作明显质量有所下降。不过游戏中那些充满了日式风格的神怪还是相当引人注目，而人物之间的关系发展也是该系列的亮点之一。除此之外，该游戏秉承了系列惯有的服务女性玩家的部分，让游戏的乐趣性大大提高，不过就大众向而言就稍逊了点。

PS2■DVD-ROM■Atlus / Asmik Ace■转生学園幻蒼録■S・RPG■2004年5月27日■1人■无对应周边■139KB

20
总分

神偷度 ★★★★★★★☆☆☆

神偷：死亡阴影

画面 7
音效 8
系统 7

多边形

“《神偷》系列”的第三作，各方面都有大幅的强化。画面的光影效果相当出彩，音效方面也有上乘的表现，操作手感只能说是不过不失。游戏剧情与前作并没有太大联系，而且主角也变成了正义的化身，颇有些“劫富济贫”的味道（笑）。除了主线任务之外，支线任务并不是很丰富，不过某些“突发事件”倒是延长了不少游戏时间。除了游戏背景和武器设定不同外，游戏方式和《分裂细胞》比较类似。

SOUL

“《神偷》系列”是主观视角的潜入型游戏，但本作你不得不将之称为古代版的《分裂细胞》，因为本作中第三人称视角的戏分很足啊。游戏画面还是相当漂亮的，光影效果很不错，但是……黑啊，当然，这是一个扮演“梁上君子”的游戏，场景不黑也不行啊。虽然本作中还有一些设定不尽如人意，但游戏时间却相当充足。如果你既喜欢《神偷》的氛围，又喜欢《分裂细胞》，那就不要再犹豫了。

胜负师

这款游戏虽不能说糟糕，但是实际表现与期望值相差还是有点距离的。画面的效果原本是不错的，光影效果还算出众，但是在Xbox上居然有很严重的跳帧，这就让人无法容忍了，玩的时间稍长就有犯晕的现象。音效方面表现平平，不过在声音的定位方面还可以。操作手感在个人看来十分恶劣，而且游戏的引擎也似乎有些问题，人物很容易就在墙角或者被箱子之类的东西卡住，让人感觉莫名其妙。

Xbox■DVD-ROM■Eidos Interactive/ION Storm■Thief: Deadly Shadows■ACT■2004年5月25日■1人■对应5.1声道■硬盘记忆

20
总分

迷你游戏丰富度 ★★★★★★★★☆☆

小龙斯派罗 橙

画面 7
音效 7
系统 7

马修

作为Vicarious Visions推出的和《古惑狼 紫》同时发售的另一招牌动作游戏，古惑狼当然也能在游戏中客串了。新作不仅延续了GBA上系列作品一贯的漂亮细腻的画面风格，游戏的操作感也做得相当不错。而游戏中的小游戏，也都是难度适中、容易上手的，其中不少还是改编自经典的小游戏。实际上，对于这种画面漂亮的ACT，只要操作手感达到一般动作游戏的水平，便可获得较高的评价。

阿修罗

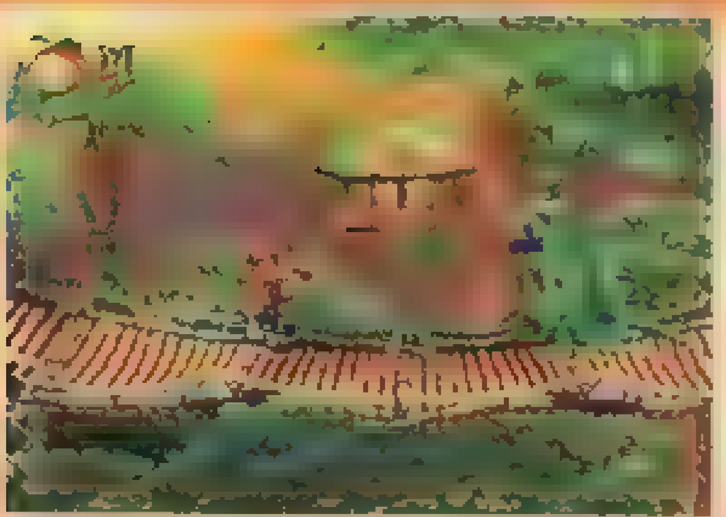
由于机能的原因，本作移植到GBA只能从3D变为2D，画面的缩水本是不可避免，但是从表现看来明显缺乏诚意，不过操作手感还算不错。由于和另一部《古惑狼 紫》出自同一公司，古惑狼也跑来客串了一把，两者之间的联动也是非常有意思的。迷你小游戏的数量十分丰富，不过玩到后来还是觉得有些枯燥，感觉有点拿迷你游戏来凑数的意思。游戏整体难度偏低，大概是为了迎合更多小朋友玩家吧。

LIKY

该系列一直以精美艳丽的画面闻名，本作一改传统的3D冒险变为普通的2D横板卷轴，画面的表现力就明显降低了一个档次，背景、前景都缺乏丰富的颜色，卷轴也只有两层，过于简单了。操作方面还算简单上手，感觉有点像《古惑狼》。游戏包含了许多迷你小游戏，进入不同的门中就可以玩到，也算丰富了游戏的内容，这年头的动作游戏都喜欢搞这一套。游戏的难度也比较低，比较适合低年龄层的玩家。

GBA■卡带（128M）■Vicarious Visions■Spyro Orange: The Cortex Conspiracy■ACT■2004年6月3日■1～4人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

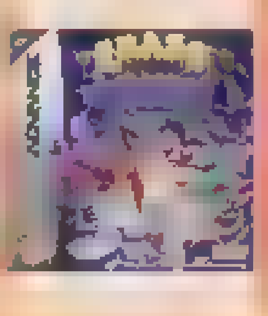
20
总分



迷你游戏丰富度 ★★★★★★★☆☆☆

古惑狼 紫

画面 7
音效 7
系统 7



马修

“《古惑狼》系列”在GBA上推出的第三作，与《斯派罗 橙》一同推出，所以斯派罗也会客串到游戏中。就游戏本身来说，画面比起前两作又有了一定的进步，但作为动作游戏，系列作品一直以来操作手感一般、游戏节奏拖沓、一些奖励关卡的难度高和不易操作等缺点却都没有得以改善，而搞笑方面也还是那么牵强，难以让人笑出来，新增收集卡片要素也新意不大。比起系统的进步，本作画面上的表现更为出色一些。

阿修罗

游戏最大的卖点无疑是小龙斯派罗的客串，这两个角色在欧美地区都具有比较高的人气。作为美版游戏，本作中引入了一些日版游戏的要素——不同作品联动、集换卡要素以及1卡4人游戏等。虽然这些要素在我们看来很平常，但是对于欧美玩家来说确实比较新鲜的。因此也是厂商重点宣传的对象。从游戏本身来看，除了加入了新角色和新关卡以外，它和GBA上的前几代作品并没有什么本质上的区别。

沙罗

由于推出的平台是GBA，所以游戏的冒险方式也由原来家用机上的3D第三人称背后视点改成了2D的卷轴。所以总的来说游戏的操作方式并没有多大的变化，但游戏画面的移动速度过于迅速，已经糟糕到很容易让人看花眼的地步。值得一提的是游戏中的各种迷你小游戏，游戏的类型包罗万象，从一般的加速前进到坦克攻击，玩家即使光玩这些小游戏也足以玩得不亦乐乎。

GBA■卡带（128M）■Vicarious Visions■Crash Bandicoot Purple: Ripto's Revenge■ACT■2004年6月3日■1～4人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

www.plumbook.cn

热血推荐

24 总分

扣杀度 ★★★★★★★★☆☆

扣杀球场 职业锦标赛2

画面 8
音效 7
系统 8

D·S

玩过“《Smash Court》系列”前作的玩家，一定对该系列中绝少出现球出界的情况颇有微词。在现实网球世界中，一般非受迫性失误¥数以上的结果都是回球出界。所以本次的新作中加入了细微力度感应的系统。可以根据玩家按键力度的强弱，并结合当时的球速、力道、自然环境等进行演算，模拟出接近真实的球路轨道。另外育成选手这一类育成要素的加入，也使得玩家能够更投入地享受比赛带来的乐趣。

GOUKI

较前作相比，毫无疑问本作将网球场上更多的细节还原在了游戏当中。数位真实球星的助阵也让喜爱网球运动的玩家十分心动。四大真实的公开赛、赛场以及众多原创的赛事和原创球场也让游戏的耐玩度得到了提高。隐藏角色凌晓雨的出场也会让Namco的FANS惊喜不已。可以让玩家原创角色的系统也增加了投入感。游戏的操作尚算中规中矩，大力扣杀的动作进行了修正，更加容易使出了。

多边形

以前没注意这款游戏，居然已经出到第二作了。以多位现实明星登场为卖点的网球游戏，收录的模式也十分丰富。画面看来无更多可挑剔之处，比赛中明星的一些小动作也做得十分仔细，现场的气氛渲染得很足。操作十分容易上手，即使是从未玩过游戏的爸爸妈妈也可以轻松体验乐趣。凌晓雨的登场又增添了几分乐趣，也吸引了编辑部中不玩体育游戏的人（如胖员师、SOUL等人）的目光。（笑）

PS2■DVD-ROM■Namco■Smash Court Tennis Pro Tournament 2■SPG■2004年6月8日■1～4人■对应PS2专用(对战)多重连接器■210KB

23 总分

探索度 ★★★★★★★★★☆

瓦里奥世界

画面 8
音效 8
系统 8

阿修罗

3D动作版的“瓦里奥”，虽然美版已经发售了很久，但是对于日版依然非常期待。可惜这部作品无疑并不是“瓦里奥”最理想的形态。游戏的手感很滑，这是体型庞大的瓦里奥大人所不应该有的。GB版的前几作强调的是解谜，但是本作中战斗却占据了过分重要的地位。幸好游戏的隐藏要素非常丰富，每个关卡中都有无数的岔路，要想全部完成颇有挑战性。可使用通信线将迷你游戏下载到GBA上，这是另一卖点。

GOUKI

游戏的剧情照例依然非常无厘头，“钱是万能的”这个设定比较有趣，总之瓦里奥就是一个不死之身。由于游戏本身并没有任天堂游戏一贯的难度，非常简单，因此游戏在隐藏秘密上面花了些心思，隐藏地点比较多。瓦里奥的攻击方式比较单调，这点很让人不满意，敌人的设计也没什么新意，留下不了多少印象。关卡设计是本作最令人失望的地方，整个游戏玩下来能够回味的关卡几乎没有几个。

铭风

家用机上的瓦里奥果然不同凡响，画面靓丽，手感出色。本游戏虽然只有8个关卡，但关卡中的收集品十分多，除了8个宝物外还有5个妖精、8个金像部件和8个魔水晶。游戏难度不高，攻关时或打BOSS时HP为0的话，只要你有足够的钱，就可以“再生”。本作的BOSS十分多，除了每关的BOSS还有5个总BOSS。值得津津乐道的是每个BOSS的攻略法都不相同，不动脑筋的话会死得很惨哦。

NGC■特制DVD■Nintendo/Treasure■ワリオワールド■ACT■2004年5月27日■1人■对应NGC-GBA专用通信线■10格

热血推荐

26 总分

传奇度 ★★★★★★★★☆☆

星际传奇2

画面 9
音效 8
系统 7

多边形

游戏的画面有让人大吃一惊的感觉，乍一看还以为是《DOOM 3》提前发售了，（笑）由此可见本游戏的画面的确出色。游戏邀请了好莱坞动作巨星文·迪赛尔原声出演，对影迷兼游戏迷的吸引力非同一般。虽然是一款主视点游戏，但是仍然溶入了诸如潜入、格斗、解谜等多种要素，不至于因为一杀到底而感到枯燥。不过美版游戏的通病——漆黑一片的画面算是最大的缺点，玩家请注意眼睛的休息。

GOUKI

本作的游戏画面堪称目前为止已发售的家用游戏中的最强画面，出色的材质以及光影效果让本作的视觉效果非常惊人！本作在各方面的素质都相当不俗，将流行的众多要素融合入最对欧美玩家胃口的FPS当中，实在是非常明智的选择。与其他的FPS游戏相比只是游戏的序幕部分稍微有些拖沓，大约正式游戏一小时之后才能正式进入战斗。不管怎么样，玩过本作之后，我已经决定去看这个同名电影了。

SOUL

目前为止最好的电影改编游戏之一。即使脱离它与电影的关系，也仍是一款各个方面来说都非常优秀的一线游戏，不论画面、音乐、游戏性，甚至连好莱坞新动作巨星文·迪赛尔的配音都如此到位！相较之一般的FPS游戏来说，游戏的要素非常丰富，当前游戏界的很多流行元素都可以在本作中找到，比如潜入、冒险、主观视角下近身格斗等等。当然，作缺点也是有的——场景普遍太黑，这也是美版游戏的通病了。

Xbox■DVD-ROM■Vu Games/Starbreeze■The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay■ACT■2004年6月1日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆

19 总分

原著吸引度 ★★★★★★★★☆☆

哈利·波特 阿兹卡班的囚徒

画面 6
音效 7
系统 6

邪魔天使

EA做的电影改编的游戏一般都有一定的水准，本作也不例外。忠实再现原著、制作华丽的大场景、良好的游戏性，这些都是游戏的特点。不过这款游戏还是具有一些美式游戏的缺点：帧数不够，虽然在视角调整上游戏做得还不错，不过久了还是会产生头晕的情况；读盘时间稍长，读盘太频繁。对应EyeToy是该游戏的亮点，游戏中有专门的迷你游戏是可以单独用Eye toy来玩的，所以乐趣性还是有所保证。

纱迦

根据即将上映的电影改编的游戏，游戏中有部分电影中的情节，关注这一电影的朋友可以考虑一下。本作对应EyeToy，有EyeToy的话可以玩一些小游戏，适合同乐。基本玩法没有什么创新之处，仍采用任务制，玩家可以方便地查看现阶段要完成的任务，以推动游戏发展，难度不高。但游戏的操作略显生涩，按键有少许延迟，有些令人不快。另外游戏的读取次数频繁，这也是一个缺点。

卡伦

《阿兹卡班的囚徒》是系列小说的第三部，而根据小说改编的电影也即将播映。本作的卖点就是抢在电影上映之前透露部分剧情，属于十足的快餐式游戏。本作在系统上并无多少创新之处，也没有什么难度可言，而EyeToy功能的加入更多的还是噱头。为了延长游戏时间，设计者加入了所谓的收集要素，事实上只会让人感到枯燥。最让我感到不爽的就是本作的读盘频率了，真是心疼我那娇贵的PS2光头呀……

Multi■DVD-ROM■EA Games■Harry Potter PRISONER OF AZKABAN■AVG■2004年6月2日■1人■对应EyeToy■63KB

勇者斗恶龙V 天空的新娘

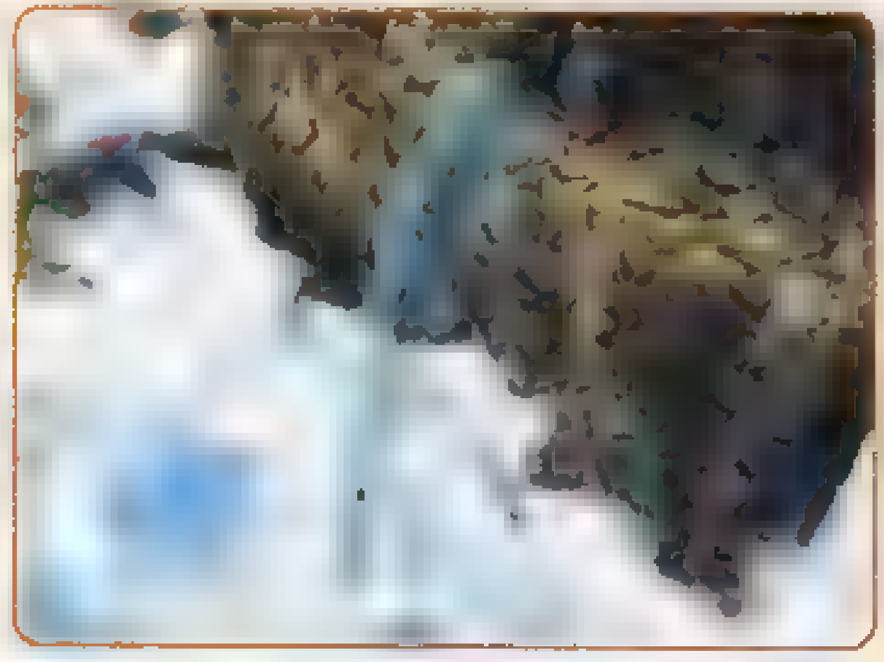
文：沙罗◆游戏时间：超过70小时

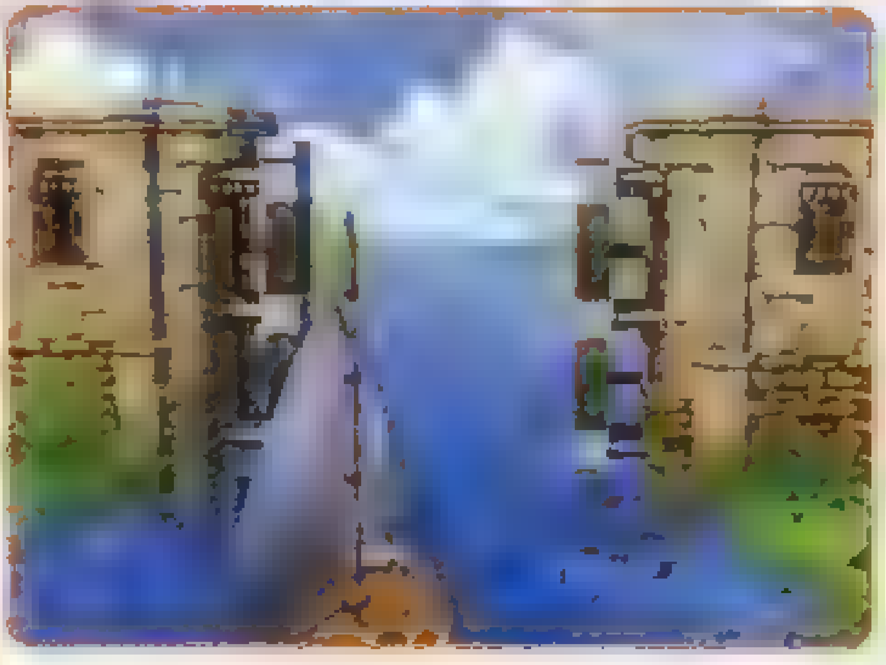
PS2◆DVD-ROM◆Square Enix◆RPG◆2004年3月25日◆1人◆同捆《DQ Ⅷ》影像碟◆188KB以上◆7800日元

黄金眼评分 27

10 9 8

黄金珍藏





对于大部分国内玩家，尤其是从PS之后开始接触电视游戏的玩家来说，大概对“《勇者斗恶龙》系列”（以下简称《DQ》）能够在日本受到如此轰动的欢迎、获得“国民RPG”这一特别殊荣以及游戏发售时人们疯狂购买的“社会现象”等事实感到无法理解，甚至对这些事情相当陌生。根据后来的资料所称，在1992年，SFC版的《DQ V》发售的两天之前，就有将近12000人在游戏专卖店前彻夜排起了长达2里（是否是当时媒体的夸张在下确实不知）的队伍。更有甚者，一些学生团体在店外露宿街头，为的就是能够最先一睹游戏的风采。时隔12年之后，重制版的《DQ V》再一次获得了150万份的高销量，甚至超过了PS版《DQ Ⅳ》的销量。也许不禁又要有人问，这是为什么呢？

老实说，笔者对日本那边的文化了解还相当肤浅，而1992年那时候自己也才刚开始接触动作以外的游戏类型（俗称“文字游戏”）不久，想要将这个问题回答个明明白白恐怕不行。不过如果从几个角度来看待这个游戏的话，应该还是能回答出个大概来吧。

享受交响乐般的乐曲

一个好的游戏，通常离不开好的游戏配乐。虽然每个人对好的音乐的评价标准有所不同，但相信所有人的标准都有着一个共同点——好的配乐即使独立出来也依然是优秀的音乐，同样能够成为脍炙人口的音乐佳作。人们已经将优秀的配乐当成一种艺术来对待，若能听到一段配乐就能立刻联想到游戏画面，那么该配乐就是成功的。一个游戏甚至一个系列能够经久不衰，游戏的配乐是功不可没的。游戏业界将越来越重视配乐在游戏中的地位——早在近20年以前，就已经有人注意到了这一点。于是，著名的配乐大师、日本名古屋交响乐团的首席音乐家杉山光一成为了“《DQ》系列”的音乐制作人。如今一见到杉山的名字，就能立刻联想到《DQ》的人已不在少数——就好像到了《DQ》的音乐不能没有杉山光一；他不为《DQ》制作音乐简直是岂有此理天理不容的地步一样。因为没有了他的音乐的《DQ》是不可想象的。

不可否认的是，杉山那出色的游戏音乐同鸟山明笔下可爱的人物、怪物设计一样与游戏的成功是密不可分的。城镇的乐曲风格明亮轻快、战斗时抑扬跌宕、到了恋人之夜时又变得郁郁幽忧，让人联想起了自己心爱的人即将另娶他人时的忧郁心情；而那首气势磅礴的主题曲更是将《DQ》的冒险主题漂亮地烘托了出来。或许这些乐曲靠SFC的音源无法完全体会出来。不过经常举办的大型交响音乐会，则是次次座无虚席。将这些交响乐搬到PS2版的5代中，无疑等于将音乐的最高级享受奉献给了玩家。杉山的音乐为“《DQ》系列”奠定了良好的基础，吸引了众多的人气。

大师笔下的可爱造型

如果提到鸟山明，恐怕已是无人不知吧，其笔下的《阿拉蕾》、《龙珠》吸引了无数的漫画爱好者，至今还有无数人将其拜为“神作”。由他设计出来的怪物和各种角色们，总是带给人们一种童话色彩非常浓厚的感觉，这也与游戏的冒险主题、以及童话般的故事非常吻合。更重要的是，正是由于鸟山明笔下的怪物和人物十分可爱，才令许多小孩和女性也投入到了《DQ》的世界之中。而在这一次的PS2版中，制作人员们适时地将游戏进行了3D化，人物、怪物们也自然不会例外。起初可能有不少老玩家觉得不安：无论主机的机能再怎么强，恐怕也很难将鸟山明的那种画风体现出来吧。然而在看到了实际的游戏画面后，这种不安被彻底地打消了。像史莱姆这种招牌性的怪物，在画面中圆圆滚滚的，就连移动和进行攻击的时候也会发出很一种很奇特的声音，那种造型、动作和音效，无论男女老少，给人的第一感觉就是“好可爱啊！”——相信这句话也同样出自很多不玩《DQ》、不认识这个怪物的人之口吧。是的，丰富多彩的可爱怪物以及实实在在的3D感，让许多的初学者感到了一种亲切感和绝佳的第一印象。可以说，“《DQ》系列”的各个作品，都可以算是一次鸟山明展现自己漫画大师功力的个人秀。

感人肺腑的故事

可能有不少人老早就从各种途径听说了“5代剧情最强”的言论——不管是有意的还是无意的。所以当大家带着一种异样的心态去尝试着了解剧情时，可能往往得不到预想的结果。平心而论，本作的故事确实算是整个系列中最为特别的。不管剧情是如何发展的，光是从小孩到父亲那跨越三代人的人生，就已经非常具有吸引力了。到了游戏中期故事情节的急速转变，相信曾令许多人难以忘怀。记得在上个世纪90年代，笔者第一次玩到男女主角被敌人石化，且被人拍卖甚至渡过了漫长的岁月时，曾经受到了巨大的震撼。自己恐怕永远也忘不了，当购买主角石像的那个人愤怒地将石像推倒在地，石像就那样经历了无数个春夏秋冬时的情景。也许很多人不能体会到笔者所说的那种感受，不过我相信那种感受，与一些玩家玩《最终幻想Ⅶ》碰到艾莉丝之死、玩《仙剑奇侠传》遇到赵灵儿之死时所受到的震撼感受是相同的——或许这么说的话，可能不少人就能够体会到了吧。虽然大概是由于先入为主的关系，等玩过了《DQ V》之后再去玩《最终幻想Ⅶ》、《仙剑奇侠传》时，自己几乎没有了任何感觉……或许自己当初就是由于那段剧情才对该作的评价直线上升并一跃为历代最爱吧。如今仔细想想，其实个人现在对6代那样神秘莫测，充满了未知感的故事更有兴趣。

快捷的游戏进行以及优秀的改良

“《DQ》系列”向来在游戏的进行速度方面极为重视。虽然PS2版的读盘速度相比PS版稍有延长，不过总体来说，从SFC到PS再到PS2，游戏的读取速度始终保持在同类RPG中最高的水准上。游戏的战斗也进行得异常简洁，当游戏角色有了一定的实力时，玩家甚至只需要连按○键即可完成战斗。其速度之快已经到了令人叹为观止的地步！惟一令人不满的，就是遇敌率过高，很容易让人心烦意乱。

战斗队伍从过去的3人扩增至4人，这原本是广大玩家当初极为关注的地方。按照制作人堀井雄二当初的说法，这么做的目的只不过是在于“希望在游戏的末期能够让主角一家人全部出战”——一个非常单纯的理由，却不能不让程序员们将整个游戏的难度、平衡度重新估计制作。大概是由于“《DQ》系列”除早期的前两代外都是4人队伍制吧，至少从实际接触了游戏之后，几乎从玩家口中并没有听到什么对这一系统变更的不满，他们多数人都非常轻松地融入了新游戏一样的快乐之中……

杰出游戏的弊端

前面说了这么多，大概已经将这次PS2版的5代的优点和卖点说得差不多了。很可惜，这样的一个游戏，缺点也是比较多的。许多人最早对本作的抱怨之处，就是游戏的视角。虽然在角色靠近墙壁等角落时，墙壁或障碍物会消失会变得半透明，但有些地方依然无法看得十分清楚。调整视角当然可以解决大部分这样的问题，不过人们在兴致勃勃的时候，遇到一些扫兴的事物，总是会觉得不爽……

另一个要命的地方，应该说只是一些小部分人的不满吧——本作不能进行Reset。想到重新取记录开始时，就只能关机重来。据说这一点在日本《电击》这样的编辑部内也是怨声不断：不知道是不是由于在“《DQ》系列”中，被敌人全灭后在教堂复活也是游戏的内容之一，但多数人并不希望由于不能Reset的原因而被全灭……另外，游戏前期的剧情较为平淡，直到中期才有种“峰回路转”的感觉，这想必也令不少为了体验其剧情的玩家中途放弃。

最后说一点题外话：最初堀井雄二甚至还构想过，让游戏的女主角再多出几个人来，也就是说新娘候选人原本不止二人……现在是不是感到很遗憾呢？对了，大家在玩的时候，妻子是选的哪位呢？这或许是关系到笔者文中女主角的一个决定性因素哦。

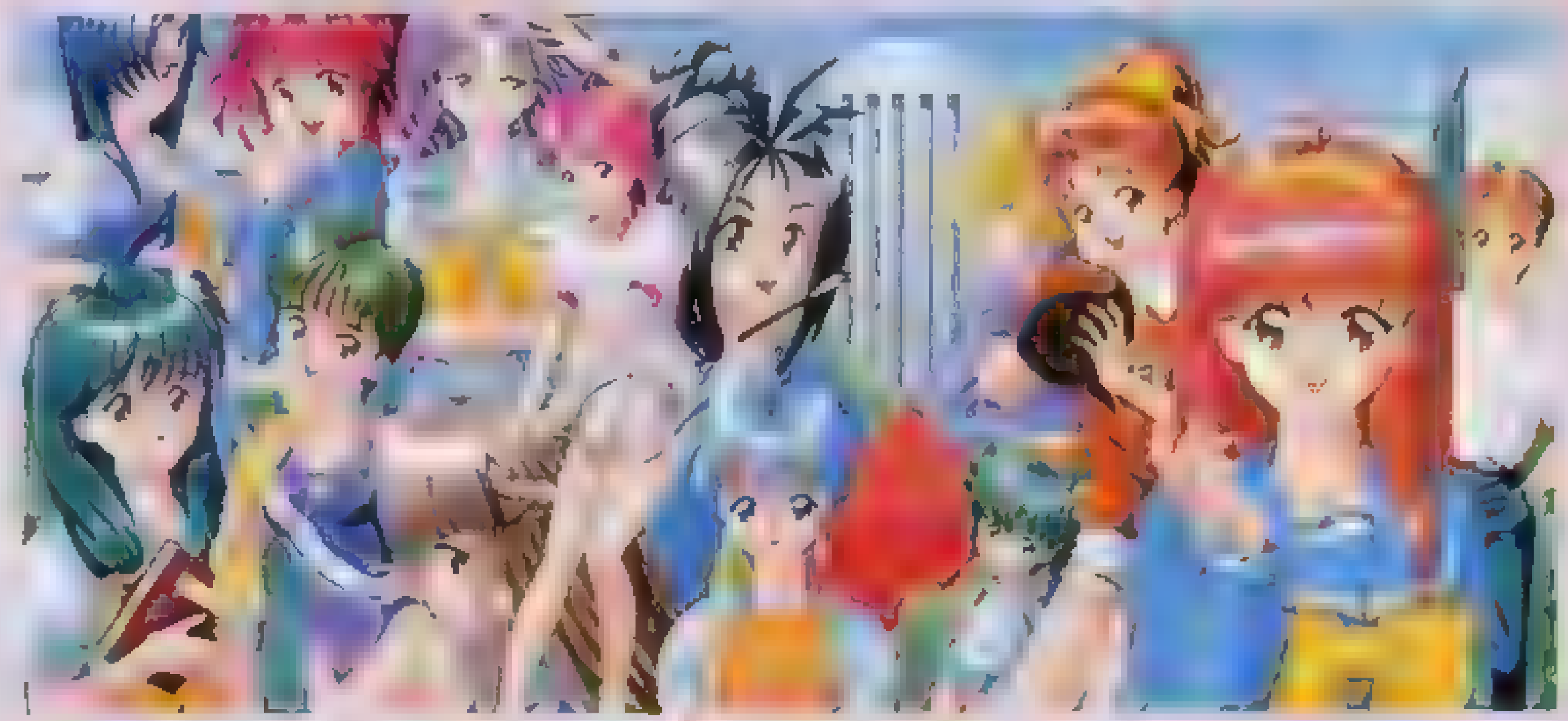
©Square Enix Co.,Ltd. All rights reserved.

文：卡伦

特别企划

聆听·心·跳之诗

——《心跳回忆》十周年特别企划



1993年末，东京。

在位于涉谷区的Konami办公大楼的一间会议室内，几个人正在为决定某款即将进行宣传的游戏的名字而进行着激烈的讨论。

“TO KI ME KI……这个名字如何？”

“只有四个字母吗？不太好吧，这样很难被登记成为商标的啊？”（当时确实有这种事情发生）

“那么就在后面再加点东西吧，不过，加什么好呢？”

一片沉默。在过了十几分钟后，一个人提出了自己的想法。

“……ME MO RI A RU，这个后缀应该还可以吧。”

“《TOKIMEKI MEMORIARU》吗……”

心跳回忆……

一、传说之树下

有开始的时候便会有结束

有相遇的一刻便会有别离

如果两人的关系能够永远继续下去

那将是多么幸福的事情……

在光辉高中里有一个流传已久的传说，如果在毕业的那一天，男孩能在校园中央的那棵古树下得到女孩的告白的话，那两人便会得到永远的幸福。

而现在，传说开始了……

1994年5月27日，一款未经过太大宣传的美少女游戏悄无声息地出现在了PC－E光碟机上。事实上，在其诞生前，无论是玩家还是媒体都没有对其抱太大期望。这一方面是由于Konami的低调宣传，另一方面则是由于，在当时的日本市场上，所谓的“美少女游戏”已经变成了各种粗制滥造的18禁游戏和成人游戏的代名词。但令所有人都意想不到的是，这一天却成为了永远的传说之日……

其实说起来，《心跳回忆》的剧情简单得无法再简单了。在游戏中，玩家扮演的是一名刚刚升上光辉高中的少年（官方设定名：高见公人），而他的最终目的，便是要在毕业时赢得心爱女孩的垂青。（如果失败的话，那就和好雄同志一起躲在角落里悲凉地哼唱那首《所有女孩都是傻瓜之诗》吧。）

相比之前的同类型游戏而言，《心跳回忆》所导致的疯狂抢购热潮是之前从未出现过的景象，即使直到如今，在日本有不少《心跳》FANS依然感觉当年的那幕情景就仿佛发生在昨日一样。好像是统一了口径一般，日本各大游戏专业媒体对这一杰作纷纷交口称赞，毫不吝惜溢美之词。这不仅是由于作品的素质之高，更重要的是，《心跳回忆》的问世标志着一个时代的到来。

虽然在此之前，诸如《美少女梦工厂》、《卒业》之类的游戏也在玩家心目中有着不错的口碑，但毫无疑问，真正将恋爱育成游戏这一类型推向顶峰的却非《心跳回忆》莫属。本作的系统在如今看来并不复杂，但在当时带给玩家的冲击却不可谓不强烈，而数量庞大的特殊事件和隐藏要素，以及那十三名性格各异却又各具魅力的少女更是足以令人即使通关数十次依然会乐在其中。事实上，当93年1月初决定制作这部作品时，Konami社内对其看好的人屈指可数，这从他们对这部作品投入的成本预算中便可见一斑，但“Virtual Kiss”（《心跳》开发小组的代号）的全体成员却决心用自己的实力让那些人彻底闭上嘴巴。

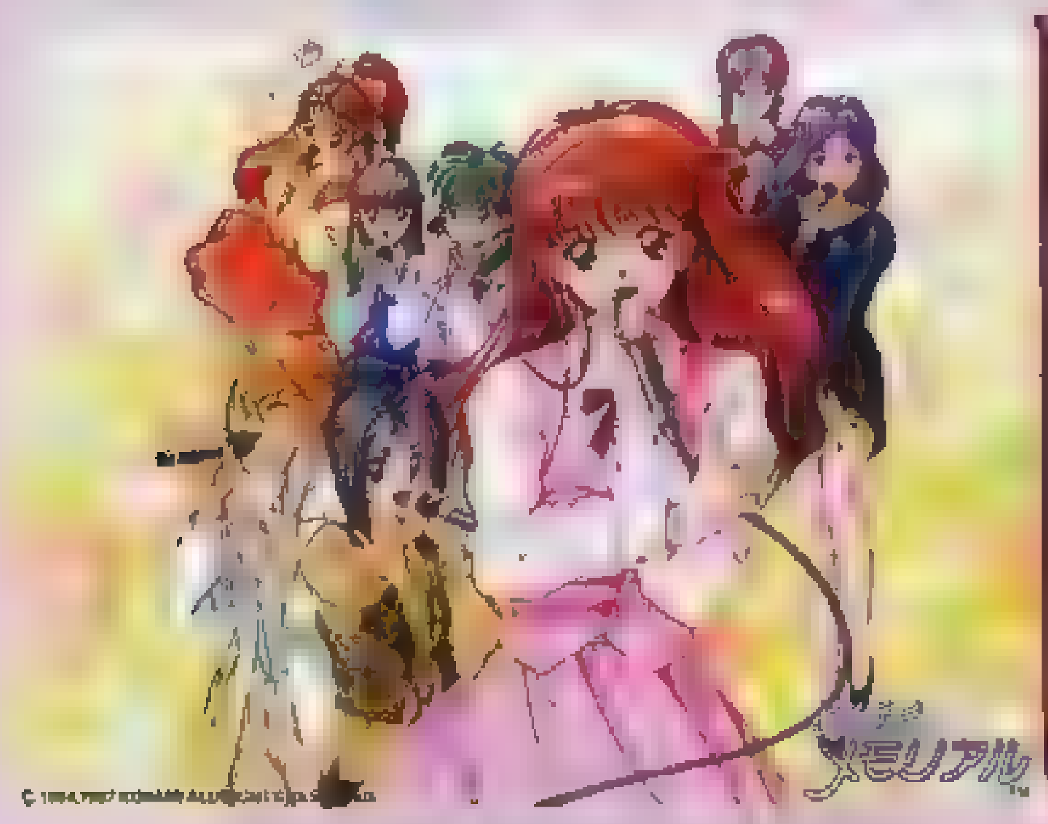
▲传说中的“传说之树”

监督：三品善德；开发设计：立石流牙；剧本：IGA；人设：小仓雅史；音乐：メタルユーキ。这便是Virtual Kiss的五大核心成员。在进行开发的一年零四个月的时间内，开发小组的全体成员将全部身心都投入到了工作中。像立石当时经常是工作和睡觉都在公司，而当作品制作完成后，他回到家时才知道陪伴自己数年的爱犬已经死掉了；而IGA在回忆那段时光时也称自己最喜欢的地方便是Konami的休息室。

“在休息室睡两个小时与在座位上睡两个小时的感觉真是截然不同呀。”他这样笑着说道。

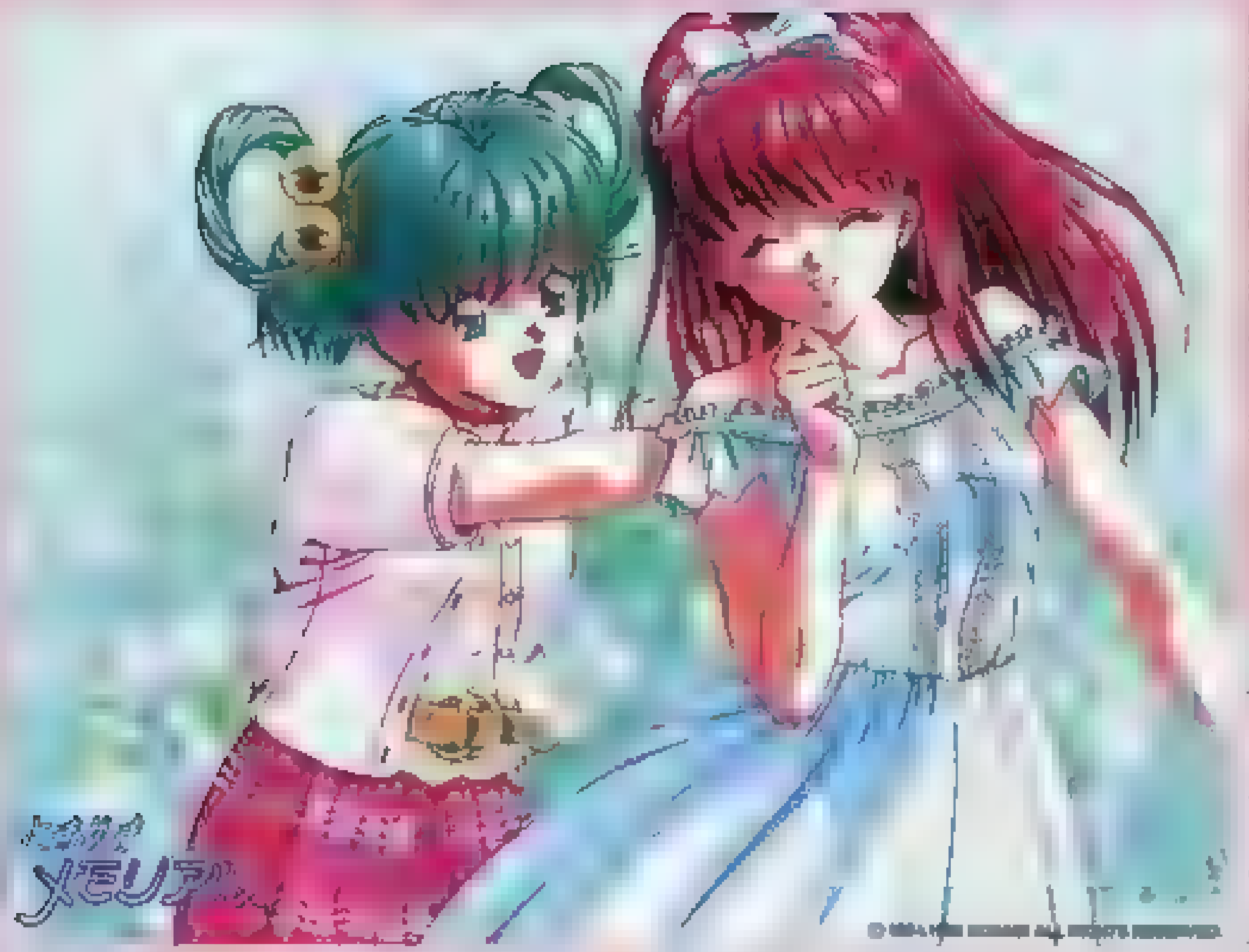
正是由于这些人用满腔热情进行着不懈的努力，才会为全世界献上了这样一部无比精彩的作品，因此，请各位牢牢记住上面这几个名字吧。

毫无疑问，画面和音乐是一个游戏最先带给玩家的信息，而本作在这两方面的表现都足以令人满意，尤其是那十几首符合女孩性格的BGM更是给人留下了极其深刻的印象。不过，如果玩家更深入地进行游戏的话，那么另两



SECRETS 几位女孩名字的由来

在初代的《心跳》中，大部分的女孩名字都是有着某种来历的，例如虹野沙希与“虹の光”（彩虹的目的地）同音，而片桐彩子的“彩”则有着彩色之意，这也与其绘画的爱好相呼应；至于馆林，由于她在漫长的游戏过程中无法和主角在一起，只能在远方凝视着他，因此Konami才会为其起了“见晴”（日语中有“苦苦凝望”之意）这样一个名字。而另外两位女孩则比较可怜，虽然说她们名字的发音早已决定，但因为选不出合适的汉字，因此只好选择用占卜机来进行决定，而最后决定下来的，便是“镜魅罗”和“藤崎诗织”这两个名字。此外古式由加利的原定名其实是星野翔子，虽然这个名字似乎更好听一些，但因为制作人觉得它不符合古式名门闺秀的身分，因此才对名字进行了更换，而[illegible]“由加利”，其实是IGA身位师弟的母亲的名字……



SECRETS 伤心度与嫉妒心

在游戏中，如果你长久疏远某个女孩的话，那她的伤心度便会日益增加，而不好的谣言也会在女孩子们之间流传。接下来，就轮到玩家对那不知什么时候就会出现的炸弹而心惊胆战了。

其实，原本制作人员是想将“伤心度”设定为嫉妒心的，而在与某女孩的约会过程中，玩家甚至可以询问“你的嫉妒心如何？”这样的话题。幸好，当时Konami内一个和《心跳》制作没什么关系的员工在听到这个称呼后感觉浑身发冷，并对其大加反对，因此制作小组才在经过重新商议后将其改为“伤心度”的。

个方面便会成为决定这部作品是否能成为你心目中的经典的决定性因素——系统，以及剧情。

正如前面所言，《心跳回忆》的系统在恋爱育成类游戏中算是比较简单的，“提升能力——约会——选择正确选项”这周而复始的循环贯穿游戏始终，但出乎意料的，这简单的系统却得到了绝大多数人的好评。此外，由于游戏体裁的限制，《心跳》不可能出现什么曲折的故事，因此我们所说的剧情实际上指的便是人物塑造得丰满与否，而这，也正是本作之所以能大红大紫的重要原因。在这里起到重要作用的有两个人——剧本作者IGA，以及担任人设工作的小仓雅史先生。

由于小仓雅史不喜欢张扬的缘故，所以现如今还有不少人不知道他便是藤崎诗织等自己心目中偶像的生父，但其唯美的画风却无疑给每位玩家都留下了极其深刻的印象。对于恋爱游戏来说，好的人设便等于成功的一半，小仓雅史创造出了各个女孩的外表，而为这些女孩注入灵魂的，则非IGA 莫属。在《心跳回忆》中，台词类的声音档案多达两万余个，而剧本的厚度就如同电话般厚。就连对剧本作出“越多越好”这个要求的メタルユーキ先生在看到IGA将这样一堆东西放到自己面前时也是吓了一跳。在写剧本之前，IGA曾买了厚厚的一堆小说以作参考，所以游戏中展开的各种事情就如同恋爱小说般，而那一幕幕特殊事件的情景也和少女漫画中经常出现的种种场面有着异曲同工之妙。就这样，凭借着美丽的外表、悦耳的声音、富有个性的台词和各种特殊事件，《心跳》中的十三位女孩便如同真实人物般栩栩如生地出现于我们面前。而“虚拟偶像”这个名词也在此时出现在了TVGAME 领域内。

说到虚拟偶像，我们就不得不提到“林明美”这个名字——日本动漫史上第一个，也是最成功的虚拟偶像。1983年，在《MACROSS》全盛时期，全日本的街头巷尾都可看见她的大幅海报，而为其配音的饭岛真理也以“林明美”之名推出了多张唱片，一时间就仿佛明美真的和我们生活在同一时代似的。而时隔十年后，日本TVGAME 领域终于也出现了一个真正可被称为虚拟偶像的人物——藤崎诗织。

“如果说八十年代是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》所掀起的‘日本RPG基础模式’的天下的话，那九十年代里对于整个家用游戏界影响最深远的，毫无疑问就是《心跳》所带来的‘电子情人’和‘虚拟偶像’风暴。”

这是1996年某日刊对《心跳》作出的评价，而当年《纽约时报》也曾经以一个整版来对日本的恋爱游戏进行介绍，在其中占据了最大篇幅的藤崎诗织也正是从那时起被全世界的人所熟知的。虽然说诗织在《心跳》中的设定过于完美，容易给人一种虚无缥缈的感觉，但不可否认的是，正是这样的人才最有成为“偶像”的资质，而当时为其配音的金月真美只不过是一个默默无闻的新人，但在那之后也开始变得炙手可热，不但拥有了自己专门的FANS俱乐部，并以此为跳板立足于艺能界（值得一提的是，当初在声优拿到剧本的时候，没有一个人想配看似完美但毫无个性可言的诗织，而最终被选定的金月真美也对此有些异议，不过她没有料到的是，正是这个角色让自己达到了事业的巅峰）。当时由于预算原因，KONAMI请的声优绝大多数都没有什么名气，但最终的效果之好却出乎所有人的意料。她们是幸运的，因为KONAMI对这部作品的不断宣传及翻炒也使得她们的名声随之水涨船高，但这只不过是外因罢了，如果没有真本事的话，厂商再怎么炒也炒不起来，而玩家的评判便是对她们的出色表现的最大肯定。

▲树下超经典的告白一幕

在次世代战争打响后，Konami先后将本作移植到了PS、SFC、SS、PC以及GBC上，而全机种累计销量则有180万之多。虽然说这已很了不起，但比起K社的其他几部当打系列就要逊色多了。不过，从《心跳》诞生的那一天起，它便拥有了一个那些游戏永远都无法企及的优势，那便是——周边。

▲《心跳回忆》锡包卡。当初卡伦也曾买过两套呢！

《心跳回忆 私人收藏集》、《心跳回忆精选集 藤崎诗织》、《心跳回忆XX箱》、《心跳的放课后》、《心跳回忆 表白你的心》……围绕着初代的十三位女孩，Konami共推出了近20款游戏，而且游戏类型也是包罗万象，AVG、ETC、PUZ、TAB、贴纸等都有涉及。从某种意义上来说，这些利用初代名气推出的作品也可以称得上是周边的一种，但与它们相比，真正让Konami赚得盆满钵满的，还是其周边产品事业部门源源不断地推出的无数种周边商品。手办、CD、卡片、日历、电话卡、毛巾、抱枕、钥匙扣、存钱罐、闹钟、钱包……其种类之繁多之精美直令人眼花缭乱、叹为观止。Konami从这些产品上得到的收益早已远远超过了游戏本身，这是之前所有的游戏都未曾出现过的情况，而这种经营模式早已突破了游戏的领域成为了一种全新的文化现象。

由于本作曾在几年前发售过PC中文版的缘故，因此中国的广大玩家也有幸能真正体会到游戏的魅力，而电脑版在当时也是深受好评。不过，对于国内绝大多数《心跳》铁杆来说，也许最让他们感动的却并非本作，而是——剧场系列！

二、Dream Stories

时至如今，在提到小岛秀夫这个名字时，几乎所有人都会将其与《潜龙谍影》这个伟大的系列联系起来。不过，《心跳》FANS之所以对其抱有深深的敬意却与《潜龙谍影》毫无关系，而是因为，就是这位值得的尊敬男子创造出了《心跳》史上最为人津津乐道的三部作品。

1997年7月10日，《虹色的青春》诞生，主角：虹野沙希。

1998年3月26日，《彩之爱歌》诞生，主角：片桐彩子。

1999年4月1日，《旅立之诗》诞生，主角：藤崎诗织、馆林见晴。

在当初Konami宣布将制作三部以《心跳》中最受欢迎的四位女孩为主角的AVG游戏时，没有多少人会预料到自己将看到的会是如此精彩绝伦的作品，而创造这一切的，正是身兼这三款游戏的导演一职的小岛秀夫先生。

音乐、画面、剧情、人物……无论从哪方面来说，这三款作品都代表着此类游戏的巅峰水平，这绝非夸张其词，而是得到了近乎所有人的一致认定。与着重于育成的正传不同，剧场系列将重心完全放到了曲折的剧情及女孩的心理刻画上，着重于以更为细致丰满的剧情来重新对她们进行诠释。由于原作游戏类型的关系，厂商只能为每位女孩设定好性格，然后通过日常的对话及那些特殊事件来令玩家对其加深印象，但是，剧场系列却与此截然不同。

在这三部作品中，你想要达成的目的究竟是什么呢？

是通过日复一日的刻苦训练，最终成为球队的

正选球员而在绿茵场上纵情表演。

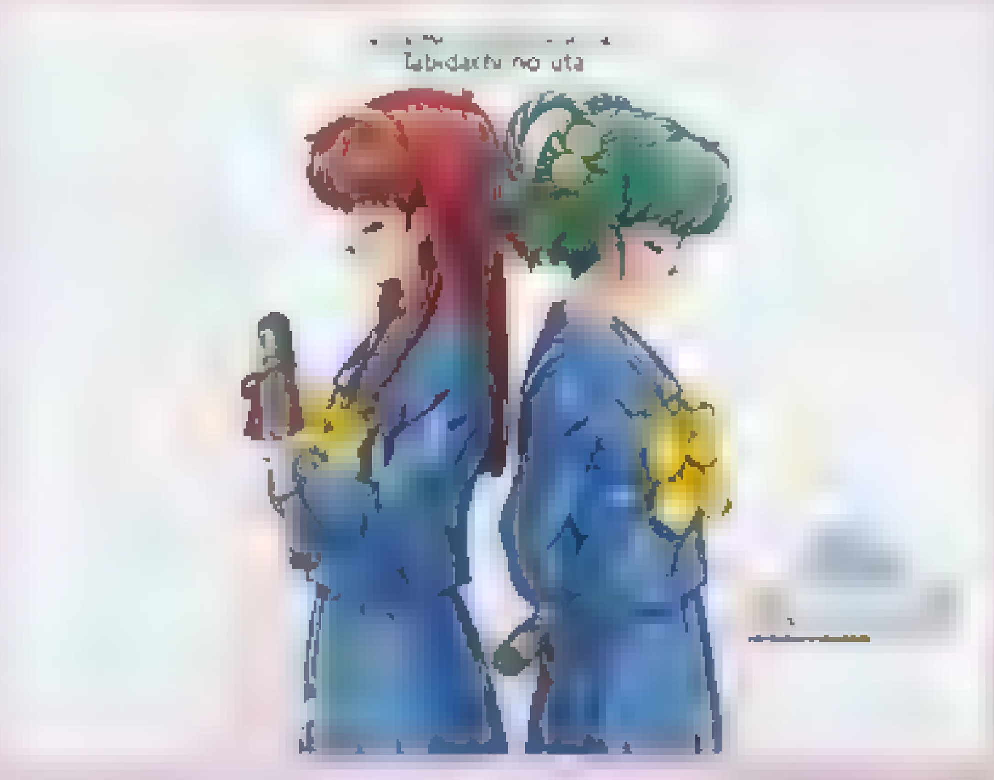
是希望谱出自己满意的旋律，令所属的乐队在文化祭上为大家献上动听的乐曲。

是想要完成幼年的约定，为心目中最重要的那个人跑完那艰苦漫长的马拉松。

是决定真正面对自己的心意，让那个暗恋自己三年的女孩再度重拾勇气说出告白的话语。

温柔可爱的虹野沙希、洒脱开朗的片桐彩子、单纯痴情的馆林见晴、以及男孩子心目中永远的梦中情人藤崎诗织。如果说在《心跳》中这些女孩对你而言还只是憧憬的对象的话，那么，在剧场系列中你将会真正感受到她们内心那细腻丰富的情感世界，并一定会深深地为那青涩动人的恋情所吸引。

在这三部曲里，虽然本人最喜欢的是《虹色的青春》（虹野小姐也正是凭借本作成为我心目中最喜欢的女孩之一的），但即使如此我也不得不承认，《旅立之诗》才是剧场系列不可逾越的高峰。在这里特别推荐那些认为藤崎诗织完美得不像人类的朋友去玩一下本作，那时出现在你面前的，将是一个真正令人心动的少女。



与正传需耗费三年时间才能修得正果不同，我们在剧场三部曲中度过的只有半个月的时光。但就是这半个月，却带给了我们至高的感动。在这里，笔者并不想耗费大量笔墨来描述这三部作品，因为我实在没有自信能描绘出那精彩的剧情。如果你的日文还算得上可以，而且还无法忘记人生中曾经历过的那一段最难忘的时光的话，那就请一定不要错过这三部可列入恋爱游戏史上巅峰之列的游戏。

SECRETS 馆林FANS必读

事实上，在最初的企划书中，是没有馆林见晴这个人存在的，但最终制作人员还是将其加了进去。原本Konami设定的第二女主角为早乙女优美，但令他们意外的是，馆林的受欢迎程度却在游戏发售后一路水涨船高，甚至最后压倒了片桐彩子，达到了与诗织分庭抗礼的地步（但还是比不上虹野小姐呀）。因此，在之后的作品中，Konami便将第二女主角一职移交到了馆林身上，这从《旅立之诗》和OVA版动画中便能清楚地看出来。

“能成为你的青梅竹马，真好！能成为你最亲近的女孩，真好！”

可曾记得，传说之树下诗织深情的倾诉？

“我真的很喜欢你啊——！”

可曾记得，马拉松枪声鸣响同时看台上馆林大声的呐喊？

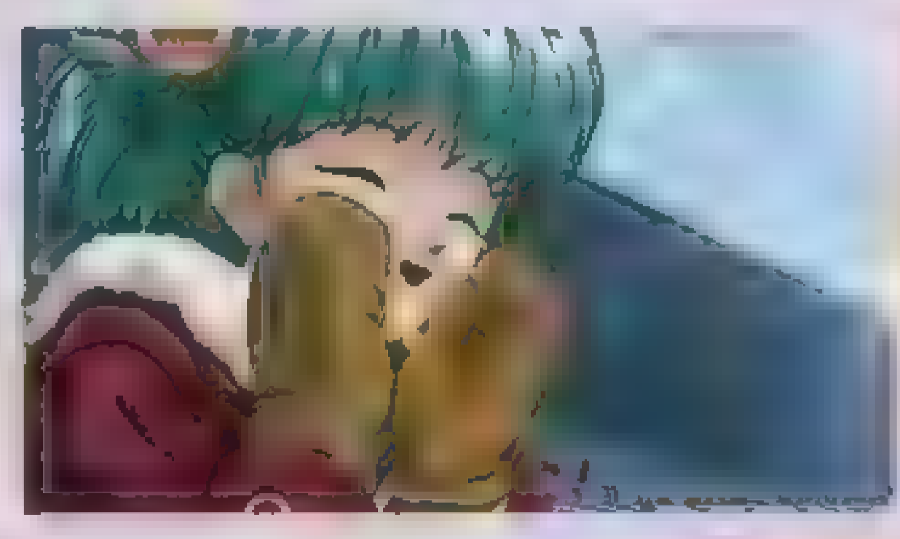
“加油！加油啊！”

可曾记得，在场边拼命为自己助威的虹野的声音？

“我想这句话不能留到毕业时再告诉你了……我喜欢你。”

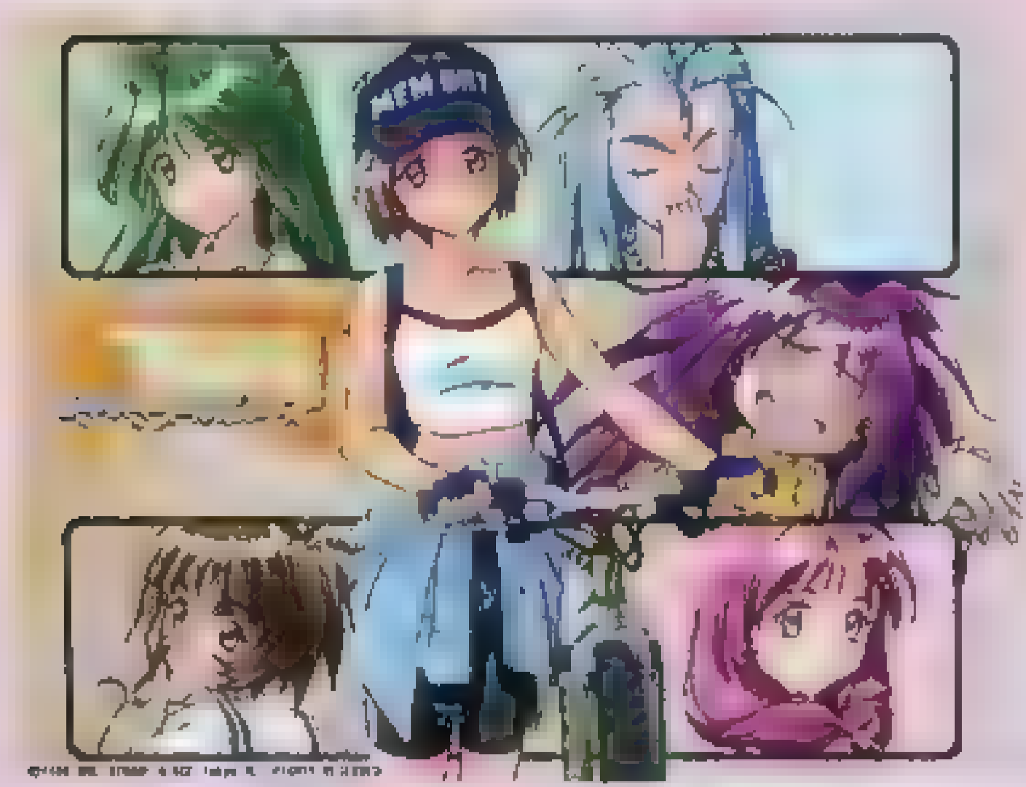
可曾记得，彩子以为自己要去法国后而给主角留下那封信的最后这句话语？

对于你我而言，那些都是难以忘却的美好记忆，而《心跳》剧场三部曲也成为了《心跳》史上永恒的经典。正是因为剧场系列带给了玩家那么深的感动，因此当1997年底《心跳回忆2》正式宣布进行开发的消息才会让人们如此激动。但最后的事实却证明，我们的期望值确实太高了……



三、回忆的钟声

还记得吗？
那个时候的事情，那个时候的感受
还记得吗？
能够祝福所有恋人的那座钟的传说
现在想起来，那已经是很久以前的事情了
而那钟声也已成为了回忆
但是，每当闭上眼睛，钟声便会再度回荡在耳旁
因为，回忆就在你的心中
所以，请不要忘记
你的回忆，是与钟的传说紧密相连的……



1997年，在东京游戏展上，Konami终于宣布了《心跳回忆2》正式决定进行开发的消息，而这也令翘首企盼已久的所有《心跳》FANS喜出望外，但他们不会想到的是，这一等便是两年的时光。

1999年11月25日，《心跳回忆2》终于在PS上登场了。光辉市变成了与其毗邻的响之市，光辉高中变为了响之高中，传说之树变为了传说之钟，而以阳之下光为代表的十三位女孩，也成为了玩家心目中新的偶像。

从本作最初公布实际情报时起，Konami便将E.V.S（Emotion Voice System：情感语音系统）作为最大的卖点进行宣传。就如同系统名一样，在游戏开始创造主角时，玩家可以通过日文50音及高低音分配的组合，令游戏中的女孩子用甜美的嗓音亲口叫出你的名字。虽然说这一系统并非首创，在N64版的《实况棒球5》电脑便能流畅地叫出自创选手的名字，但毋庸置疑的是，该系统只有在像《心跳》这样代入感大的游戏中才能真正体现出自己的魅力。不过，由于E.V.S占据空间容量极其巨大的缘故，所以Konami在游戏中只收录了阳之下光和麻生华澄两人的声音档案（玩家可以通过之后推出的Appendix Disc获得其他女孩的声音），但这已经足以令玩家体会到何为“震惊”的感觉了。

相比一代，本作几乎是在全方位进行了进化。虽然说基本的流程方面与前作没有太大区别，但全新加入的“童年篇”却是大受好评，而这一部分发生的种种事件也会与之后的“高中篇”遥相呼应。除此之外，诸如指令执行画面改为3D模式、天气要素的加入、情敌的出现、女孩视线的变化等等细节方面的变更更是可以看出制作人员的诚意，而音乐方面，メタルユーキ的表现也是一如即往的精彩。平心而论，本作在许多方面比起一代都是有过之而无不及，但即使如此，在游戏推出一个月后，Konami和心跳之父三品善德依然不得不接受了这样的一个事实——无论是在销量还是玩家的评价方面，《心跳2》都要远远低于自己的预期。

本作的首次出货量为50万份，但最终销量却只有30万份。它就如同一颗投入湖水中的石子一般，只在最初令水面泛起了几丝涟漪，但不久之后，一切都回复至平静中。

那么，为何本作未能再续一代的辉煌，达到恋爱育成游戏的又一个高峰呢？市场大环境的变化、同类型游戏的泛滥、玩家口味的提高……在分析这个问题时，以上的这几点外因都是我们必须要考虑到的，但追根究底，还是应该将本作失败的主要原因归结于作品本身的问题上。

直到现在，笔者还是不明白Konami为何会在二代中更换本系列的人设。在经历了围绕着一代创造出的数十款游戏的洗礼后，小仓雅史的风格已经得到了绝大多数人的认可，而且直到现如今，日本玩家也一致认为一代的人设为全系列最

高。但在二代中，Konami却将人设工作交给了并不为多数人熟知的大塚あきら（漫画家，曾担任过动画版《下级生》的作画监督）。事实上，早在1999年8月上旬本作的角色最初公布时，便有不少玩家在网络上表示了异议，虽然不能说本作的人设无法令人接受，总体来说还算得上是中规中矩，但由于前作的起点实在是太高了，因此无法给玩家以前作的那种“惊艳”感觉，这对于一个恋爱游戏而言可以说是致命的缺陷。

而除此之外的另一个因素则有些出人意料，那就是当初Konami寄予厚望的E.V.S。虽然说该系统的受欢迎程度毋庸置疑（要不然也不会在之后的作品中沿用下去了），但CD媒体实在无法承载它那庞大的空间要求，因此，尽管只收录了两位女孩的声音EVS，但《心跳回忆2》依然创纪录地采用了5CD作为载体。虽然该游戏通关一次平均只需要8个小时左右，但在这8小时中却需要至少6次打开PS进行换盘，而如此频繁的换盘便很容易让玩家感到厌烦。对于Konami而言，恐怕也没有想到这一卖点会成为一把双刃剑吧。

不过，虽然本作在诸多方面都无法尽如人意，但Konami依然对该系列的前景充满了信心，而《心跳回忆3》的开发也早就提上了议程。2000年夏，KONAMI和日本的Mizuho证券及MONEX证券进行合作，针对游戏制作、销售事业成立了一个专门的游戏基金会，该基金会的主要目的是提供游戏开发所需的费用，并方便今后的资金调度，而第一次的主题便是“心跳回忆”。Konami会将募集到的所有资金都将用来开发预计在2001正式发售的《心跳回忆3》及另一部系列作品（后来证实是《Girl’s Side》）上，而购买该游戏基金的投资人都能在游戏发售后分享游戏所带来的实质收益。从11月19日开始接受认购起到12月9日结束这一个月的时间内，共有2700人参与了本次投资，而募得资金则有7亿7110万日元之巨。Konami对此次认购活动的成果深感满意，但他们不会想到的是，这却为《心跳》的未来埋下了深深的隐患。而罪魁祸首，竟是曾让业界和玩家交口称赞的“《心跳剧场》系列”……

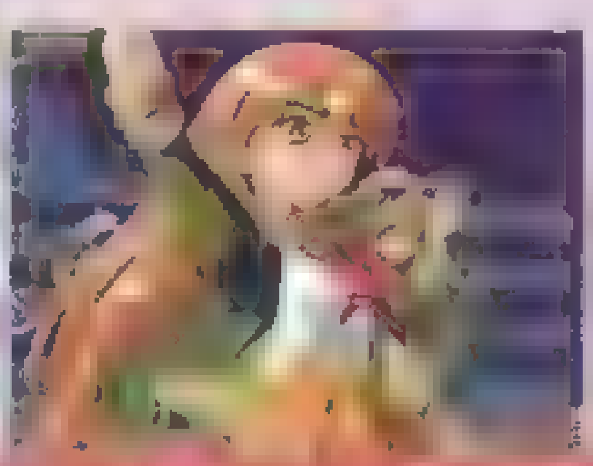
四、逐渐远去的梦

2000年9月28日，应广大玩家的要求，《心跳回忆2》的剧场系列也应运而生了，而三部曲的第一作便是以寿美幸、白雪美帆和八重花樱梨这三位女孩为主角的《暑假热舞》。

在1999年，“DDR”（DANCE DANCE REVOLUTION）成为了全日本该年度的关键词之一。Konami以这款灵感源于SCEI的《啪拉啪拉啪》的游戏带动了音乐节拍游戏的新生，而其也令Konami该年的收益达到了历史的最高峰。因此，当听说《心跳2》的第一个剧场游戏会加入《DDR》要素时，大部分人都对此表示了浓厚的兴趣，而一代的女孩也会在二代剧场版中登场的消息也令本作的期待度更上了一层。但是，当玩家们将游戏拿到手中后却失望地发现，屏幕上这个挂着《心跳回忆》之名的作品，已经不是当年那个曾给了自己至高感动的剧场系列了……

剧场系列因何成功？答案有二：一为开发人员严谨的制作态度，二为那精彩的剧本。但在《暑假热舞》中，这两个成功要素却已荡然无存。与前三部可以称为“艺术品”的作品相比，这部只需要两个小时便能通关的游戏只能被称为快餐而已，而且，还是令人食之无味的快餐。在《暑假热舞》中，Konami将以《DDR》为首的迷你游戏所占的比重大幅度提升，而与其相比，最重要的剧情部分则平淡得与白开水没什么区别。

原本玩家以为这不过是Konami的偶然一次失误而已，但半年后的那部《跃动的文化祭》却让他们彻底失望了。在这部以伊集院梅、赤井焰和一文字茜为主角的游戏中，前作存在的种种缺陷不但没有得到改正，反而有着变本加厉的趋势。



SECRETS 人未到，声先行

相信许多玩家对于女孩出现前便会提前响起的BGM都有着深刻的印象吧，日子久了，从BGM中我们便能分辨出一两秒钟后出现于自己面前的是谁。但其实，那是因为当时的技术水平不能令先前的音乐停止，而让人物与其特有的BGM同时出现的缘故。与此相似的是，在游戏最初读取进度时，会出来一位女孩和你打招呼的声音，而那是因为读取进度需要很长时间，为了不让玩家等得心烦，Konami才会想出这个主意来欺骗玩家，不过却意外得到了好评呢。（笑）

“这是我们所熟知的《心跳》吗？Konami究竟有没有将这个系列当成一回事？我们所投入的资金会不会血本无归呢？”

仅仅几个月前还对“《心跳》系列”充满了信心及期待，并参与了资金募集的人们这时终于开始对自己的选择产生了怀疑。在那段时间内，从全国各地发来的询问是否能撤回投资的邮件有几百份之多。Konami直到此时才认识到事态的严重性，他们在剧场版三部曲的最终作中终于再度投入了如前作一般的人力物力，不过，那却为时已晚了……

《回忆之钟再度响起》，于2001年8月30日发售的这部作品是《心跳2》剧场系列的最终作，那种久违了的“心跳”感觉也终于再度出现在了玩家们的心中。本作的主角为阳之下光、水无月琴子和麻生华澄，而令人怀念不已的藤崎诗织与馆林见晴小姐也在此作中友情客串登场。

众所周知，一代中的各位女孩之间几乎没什么联系，而诸如矛盾和吃醋之类的问题自然也就无从谈起。而《回忆之钟再度响起》的过人之处，便是将几位女孩之间那种微妙的心理和情感变化处理得十分精彩，尤其是在水无月琴子和身为老师的麻生华澄身上表现得最为明显。这种做法使作品更加符合生活实际，也令角色更加有血有肉，就如同我们身边的女孩一样。在本作中，卡伦最欣赏的便是游戏对水无月琴子性格的刻画了。喜欢主角，但又要为了同样喜欢主角的好友光而被迫将这份心意隐藏在心底，心头思绪的那种错综复杂通过她的言行表现得淋漓尽致，而在玩过这一作后，她也成为了本人在《心跳2》中最欣赏的女孩。

公平地说，本作不仅远远超越了系列的前两作，甚至比起一代剧场的三部曲也毫不逊色，绝对可以称为PS时代最后的精品之一。但即使如此，它也无力挽回糟糕的前两作给人们心中留下的根深蒂固的“二代的剧场系列令人失望透顶”的印象。三品善德和小岛秀夫等人穷数年时间打造的传说只用了一年的时间便被一群利欲熏心的商人划上了浓重的污点，《心跳回忆》这块金字招牌也从此不再金光灿烂。而这，也直接导致了一年后推出的三代的惨淡收场……

五、樱花下的誓言

在小小的山丘上，建立着一所名为“萌树”的私立高中

而在山丘的斜坡上，有着一段与普通的上学路不同的

迄今为止完全没有使用过的一条古道

在古道的入口里，建立着一座被称为男社的古老神社

原因是这座神社正对着学校背后的女生宿舍

而在位于两所神社之间的古道中，有一个流传着浪漫故事的斜坡。

“在命运的那一天，在漫天飞舞的樱花下，结下爱的誓言的两人将永远不会分离。”

这就是，萌树高中传说之坂（斜坡）的传说……

2001年8月30日，KONAMI举行了名为“《心跳回忆3》Kick off Conference”的新闻发表会，在宣布完全系列作品销量已突破300万份的喜讯之后，《心跳回忆3》将于12月20日正式推出，而机种则为PS2的消息终于浮出了水面。

正如前两作一样，游戏中的登场角色、所在高中与告白场所“传说之XX”均为全新制作。本作故事发生在萌树高中，而“斜坡”则成为了新的传说。与前几作不同的是，为这一代的《心跳》演唱主题曲《Seven Rainbow》的并非女主角牧原由纪子的声优神田朱未，而是当红乐队ZARD。

在发表会上，三代的制作部长斋藤千雄、EVS的制作总监笠井治以及制作导演村山隆德对《心跳回忆3》的新增系统进行了说明，而其中最引人注目的，毫无疑问便是TONE RENDERING（以下简称为T.R）的使用。所谓TONE RENDERING，简单来说，就类似于我们平时所说的“卡通渲染”技术，配合秒间60帧的动作处理，使得游戏中女孩的动作就有如动画般令人心动。在两个月后的东京电玩展上，本作进行了公开演示，而T.R的实际效果也首次展现于玩家眼前。

也许是对这种技术充满了信心吧，在那之后的一次采访中，制作人员称本作的预定销量为50万份上。但当12月20日本作正式发售时他们才知道，自己的那份自信完全是空穴来风……

6万份，这就是《心跳回忆3 在约定的那个地方》的首周销量，而半年之后，这个数字也不过上涨了13万3000份而已。对于Konami来说，这可算是前所未有的惨败。而《心跳回忆》这个品牌自此之后便开始一蹶不振，如今甚至很多新玩家都不知道曾有这个辉煌的名字存在过。

事实上，卡伦一直认为，单就可玩性来说，三代是全系列中最高之作。EVS不但变成了全部女孩都可使用，而且更可以令不同的女孩念出不同的称呼，这无疑令玩家在游戏时的投入感倍增。当然，更重要的还是在系统方面的革新，诸如约会、培养、道具使用和AVG式话题选择等方面都令本作的可玩性大大提升。至少就卡伦而言，还没有听过几个对本作系统表示不满的声音，而玩家所有的不满似乎都集中到了一个方面——人设上。

虽然对于画风及人设来说，由于口味不同，不同的人也许有不同的意见，但这次《心跳3》的人设却几乎是众口一词地迎来了口诛笔伐之声。

说句实话，当本人第一次看到本作的人设时，心便一下子凉了半截，因为那种画风确实不符合我的口味。明明是高中生，却一个个长得和初中生没什么区别，我承认本作的女孩感情设计非常细腻，我也承认她们的性格更加真实，可是……我又不是萝莉控，干嘛要我成天和那些小妹妹谈情说爱-_-。（萝莉控：源自著名小说《萝莉塔》，意指喜欢幼女的人）

不过，只要你看过《心跳3》的原画设定的话就会知道，游戏中出现的女孩的模样和画家笔下的各位女孩根本不可同日而语，因此人设这次确实是蒙受了数年的不白之冤。而导致这种情况出现的，依然是于本作加入的最大卖点——T.R。

Konami在三代中加入这一系统实际上是一次极大的冒险，因为以当时的技术水平根本无法将T.R的魅力发挥得淋漓尽致。在表现行动方面，本作还算是差强人意，但对于各女孩的表情刻画上则明显不够生动，尤其是在某些特殊事件发生时，女孩脸上的表情根本无法让玩家产生代入感。而玩家如果观察得稍微仔细一些的话，便会发现本作的八位女孩的脸庞极为相似，如果去除头发的话，大概会有不少人将她们混淆的，而这，也是由于T.R的技术不够成熟所致。从现在卡通渲染大行其道我们便可以知道，T.R有很大可能是未来恋爱游戏的前进方向，而Konami也正是看中了这一点才会采用这一技术，但是，市场的反映证明了一个现实——这是一次彻底的失败，而本作的销量甚至让Konami连推出剧场系列的勇气都没有了。

从那之后近三年的时间内，我们再也没有听到过关于《心跳》正传系列的任何消息。而无数人也都以为三代的失败便标志着传说的终结，但在2004年5月15日，在Konami的年度报表会上终于传出了《心跳回忆》的续作正在开发中的音讯，虽然说具体信息要等到半年后才会公布，但这也足以令我们充满期望了。

六、憧憬爱的公主

（先旨声明，这一部分的主笔为小邪，本人对于《Girl's Side》类的游戏是完全，完全完全不感兴趣的。OK，继续……）

在很久很久以前，有一位旅行的王子。一天他迷了路，忽然，在森林的教堂里，他看到了一位美丽的公主。“啊，她是多么美丽呀！”王子第一眼就爱上了她。就这样，两人每天都在森林的教堂里幽会，他们的爱越来越深……但是，噩耗随之而来，这个国家的国王听到了两人的事情，非常生气。“是哪个小子胆敢欺骗我的女儿！马上把他抓起来！”

当国王抓到王子后，他这样对王子说道：“旅行的王子啊，你说你爱公主、这些话不会是骗人的吧？”王子回答，“公主就是我的幸福，只要有公主的爱，即使是再艰难的考验，我都会勇往直前。”

“那你就到这个世界最边缘的国家旅行吧！如果你能够平安返回，到那时我才会相信你说的话。”

就这样，王子被流放到很远很远

各代最受欢迎的角色是谁呢？

刚才我们已经说过了，在一代中，虹野沙希的冠军宝座是不可动摇的，而诗织和馆林则长久争夺着次席的位子。而二代里的阳之下光便颇有主角风范，当仁不让地身居人气榜顶端。亚军和季军分别是八重花樱梨和麻生华澄，这也没什么好说的，不过伊集院梅和赤井焰这两个小家伙紧随其后就令人颇为纳闷了，日本人的喜好果然独特……

全系列中，最可怜的主角便是三代的牧原优纪子了，倒数第二——这就是官方网站上的投票结果，而且，她也只比位居末尾的松浮雀多出100多票而已。二代最受欢迎的角色是[illegible]多琉，她以微弱的优势领先于[illegible]惠美，而第三名的[illegible]也就无法对她们构成什么威胁。

的国度。启程的那一天，王子对病不欲生的公主这样说道：“我不得不走了，但是，请不要悲伤。我的心是你的，即使是天边，总有一天我会回来见你。”

从此以后，公主每天都去森林的教堂祈祷，祈祷王子平安无事。她坚信，总有一天王子会回来迎接她……

如果说恋爱游戏中没有对应女性玩家的部门，显然是不符合时代潮流的。对于恋爱这种意识形态的东西，女性自有敏锐的一面。在历史模拟游戏老厂光荣推出了多款具有奠基性质的女性向恋爱游戏之后，Konami再也坐不住了。2002年6月20日，一款全新的女性向游戏《心跳回忆 Girl's Side》（以下简称《GS》）在PS2上粉墨登场，大有欲一举拿下女性向恋爱游戏头把交椅的气势。其实对于熟悉“《心跳》系列”的玩家而言，其能力上升、迷你游戏、告白等已经成了定式，而Konami也早已知道对于女性而言人设是最重要的，于是请来著名插画家小松原里枝子为游戏担当人设，在小松原里枝子老师那细腻的笔触下，各个性格迥异的帅气男生跃然纸上，其人设之精美完全可以令所有女孩怦然心动。

但如果单看人设其实是远远不够的，在日本的年轻女性消费群中，Drama（俗称广播剧）对她们有无比的吸引力，而吸引她们的最根本因素就是声优。显然，Konami也意识到了声优对一款女性向恋爱游戏而言的重要性，因为很多女性玩家就是只看声优买游戏的，所以，他们才会不惜重金请来了日本时下最走红的声优，打造了《GS》的超豪华声优阵容。绿川光、石田彰、置鲇龙太郎、三木真一郎、子安武人、山口胜平、桧山修之、速水奖、小杉十郎太、森久保祥太郎、南央美、折笠爱、川上とも子……几乎一线声优的佼佼者们都到齐了。男性声优阵容尤为夸张，让人不禁感叹，跟《GS》的声优阵容相比，前几作《心跳》的声优简直就是蚂蚁与大象的区别，显然，Konami在这步棋上是完全走对了。

但是我们不能否认，《GS》的系统在模式上完全沿用的是系列的老路，毫无新意可言，不过一想到游戏本身的定位就是针对那些对感观刺激比较敏感的玩家，所以也无可厚非。不过半年内仅有16万套的销量不禁让人怀疑：赚的钱不知够不够支付那些声优？但如果考虑到Konami的“周边计划”——CD、画集、电话卡——我们就勿需担心Konami在这个游戏上会亏钱。

相较这些华丽的外衣，本作在剧情方面却显得非常朴实，朴实得让你仿佛让你回到了那个情窦初开的纯真年代。游戏中你会发现这些男孩子显得是那么真实，那么贴近自己的生活，他们并不是那些在象牙塔上的遥不可及之物，他们也有自己的喜怒哀乐。当传说教堂的门打开时，你不知道走进来的将会是谁，但你惟一可以确信一点，不管进来的是谁，他都会是你梦中的白马王子。虽然这么说有些滥情的成分在里面，但其他恋爱游戏又何尝不是如此？

“这是……三叶草？”

“虽然旅行的王子什么也没有带回来，但他发誓将把三叶草的戒指送给公主，‘你就是我心中的幸福，我们两人将永结同心，直到永远……’我爱你，我们的永远将从这里开始。”

评选女孩——果林みえ

在《心跳》一代的剧场三部曲中，我们都能看到这位偶像歌手的身影。那么，她到底是何方神圣呢？

1996年，Konami举办了一次名为“心跳 Teen — Contest”的评选，而从4752位应征者中脱颖而出成为Konami公司Image girl的正是果林みえ。果林本名为“三枝”，但因为Konami认为这个名字看上去不好，因此才会决定直接以平假名“みえ”来作为其艺名，相信经过这样解释之后，大家就不会对这位女孩的拾戏感到不满了吧。

P.S.最近Konami做了一个对《GS》的调查，结果“希望推出续作”的呼声以高于第二名一倍多的票数名列第一，看来玩家也是希望能看到新作的出现啊。

七、电影与动画

每当涉及《心跳》这个话题时，我们便无法回避掉根据其改编的两部影像作品——OVA版动画以及真人版的电影。但不同的是，前者是由于它的优秀而为人所熟知，而后者之所以能在我脑中长久留下印象，却是因为这部作品给笔者的印象实在是太差了……

1997年3月23日，日本东映公司在本社召开记者招待会，宣布将于8月公映《心跳回忆》的真人电影版，本片由富士电视、东映、KONAMI三方联合制作。而在会上，东映还公布了另一个消息，那就是扮演游戏女主角——藤崎诗织的人选已经决定。在征集角色人选时，共有高达1万3千余人应征诗织，而在其中脱颖而出的幸运儿，则是来自奈良的15岁中学生吹石一惠。此外，在影片中出场的其他女孩还有矢田亚希子、山口纱弥加、夏本加奈子、中山亚微梨等人。

本作的舞台背景设定在面向濑户内海的某镇（也就是光辉市）上，而男主角则是在高中并不引人注目的昭彦（冈田义德饰）。为了在高中的最后一个暑假中拥有美好的回忆，他试图接近校中闻名遐尔的四大美女，并与浩介（池内博之饰）一同到海边打工，在经历了风风雨雨后，原本心情烦闷的昭彦终于再度开朗了起来，而在此时，就在打工的地点，他幼时的青梅竹马——诗织出现了……

这便是在影片上映前官方公布的情报。不过，当时许多人都在宣传中发现了比较奇怪的一点，那就是身为主角的藤崎诗织竟然在几位角色的介绍中放在了最后的位置上。但当1997年8月9日，这部作品开始在日本全国东映院线公映后，观众们才明白这究竟是出于何种考虑。

因为……那所谓的主角……那从1万3千人中选出的女孩……在影片中的登场时间只有可怜的五分钟而已……

现在看起来，那场耗时数月，动用了大量人力物力的人选征集活动几乎就像是一场骗局，如果剥离那已丧失原来意义的传说之树，去掉那对情节发展毫无帮助的诗织的话，那本作和《心跳回忆》可以说是扯不上一点关系。我们有理由怀疑，Konami根本就是利用诗织和《心跳》的FANS来骗钱。当那长达100分钟但剧情却和白开水没什么区别的电影结束后，笔者所作的第一件事情，便是默默地将碟片从VCD中拿出，然后将其扔到某个角落中。

没过多久，关于本片的讨论便完全消失了，此前曾被人们寄予厚望的电影就这样结束了自己的使命。Konami承受了骂名，观众浪费了钞票，真正从这部电影上收益的，大概只有凭借此片而大红大紫起来的夏本加奈子和中山亚微梨而已吧。

与招致了一片骂声的电影版不同，Konami于1999年6月17日及10月8日推出的两卷OVA却是受到了原作FANS的一致好评。本作的监督及人设是曾联袂打造过《魔幻游戏》（原著：渡濑悠宇）动画版的龙垣一和本桥秀之，而剧本则是著名动画脚本家黑田洋介担纲。（代表作：《无限的未知》、《MADLAX》、《天地无用》）

与游戏不同的是，动画版以藤崎诗织的视角为主线，将重点放在了描写各位女孩的日常生活，以及在面对青涩感情时的那一份心灵的悸动与不安上。本作的剧情可以说是非常简单，惟一需要花费些笔墨来解释的只有诗织与馆林这两位女孩之间那似断似连的关系了，而黑田洋介的功力也在此时显露无遗，尤其是在临近结尾时，馆林在电话中对诗织说出的那一段话语更是只能以“完美”二字来形容。

白色的圣诞节、想要以超级机器人征服世界的女孩、放学后的雨、打错的电话、中央公园的告白，以及……传说之树下发生的那一幕……

如果你玩过一代的话，那肯定会因动画的某些场面而露出会心的微笑或淡淡的忧伤。虽然主角为诗织和馆林二人，但《心跳》的动画描述的，却是全部13位女孩的爱情故事。

就像声音交织成旋律一样
就像丝绸被缝制成衣服一样
就像蓝天里有白云一样
就像水中有鱼儿畅游一样
就像阳光之下有花朵盛放一样
将来，跟我一起生活的人也会出现吧
试想想
我身边的那个人的事情
我想亲近的那个人的事情
透过互相凝望，心意相通
我由此得到新生
如果那名为‘恋爱’的话
我
或许正在谈恋爱……

在这一部分的最后，就让我们以那令众多人期待已久的告白场面来作为结束吧。

“对不起，叫你来这种地方。今天，我有一件事无论如何想告诉你。我……一直以来从来跟男孩子交往过，但是，我并非没兴趣啊。我也很想……试试和男孩子来往。我也曾经收到过多封情书，但是，我无论如何也不想和他们来往。因为，有你在我身边。以往……我一直当你只是青梅竹马的朋友，我想一定是害怕你知道我的真正心意，或许因为我有那种忧虑。但是，在毕业的现在，在我们或许会各奔东西的现在，我终于……明白了自己真正的心意。虽然我难为情……想逃避，但我不想……不想我们继续只是青梅竹马。我想你当我只是一个普通女孩……我想你的眼中只有我一个。我会……鼓出勇气说出来……”

“我爱你……比世上的任何人都爱你……”

始于传说之树，终于传说之树。在影片结尾时，那黑白两色的场景又一次出现在你我眼前。伴随着那熟悉的旋律，观众们终于等到了诗织那令人期待已久的告白一幕。而数年前的回忆也不由自主地浮现于脑中，一股暖流也在同时回荡在心田。

这，才是真正的《心跳》。

附录：《心跳回忆》主创人员十周年赠言

IGA的十周年赠言

大家好，我是IGA。

不经意中，从第一款《心跳回忆》的游戏发售到现在已经有10年的时间了，时间过得还真是飞快啊。

对于我个人来说，这款作品可以称得上是人生中的一个转折点。而现如今我所以能继续将制作和策划游戏当作工作，也都是因为《心跳》的缘故。对于我个人来讲，现在不能活跃在游戏制作的第一线真是件很遗憾的事，虽然我觉得自己的能力还没有完全发挥出来。

唔，这个话题还是呆会儿再聊吧。由于某些原因，虽然我参与制作了这部作品，但自己却未能看到最终完成后的效果，现在想想当时心里真是非常不安。

如果是动作游戏的话，结合在制作过程中的一些情况，能够让人很容易联想完成后的实际效果。但《心跳》则不同，这款游戏的制作，每个人的分工可以说是完全分隔的，直到最后的最后才会将其组合成一个完整的游戏。

当然，每个人自己手头上都会有一份详尽的全部人物设定图。但不亲自参与每个角色的制作的话还是会有很大的顾虑。

不过，那时的我真的很忙，所以或许有时并不会清楚地有到这样的感觉。

最后，我惟一感到欣慰的是使自己负责的剧情方面的研究与制作，而在这方面，最终的完成程度是非常出色的。

嗯，稍微转变一下话题吧。现在想起来，在制作这款游戏的时候，因为大部分人都是参与过《兵蜂》和《宇宙巡航机II》两部大作开发的游戏编程员。聚集了他们技术的精髓，程序设定方面倒是很轻松呢。但有些令人不解的是，当时的程序员使用了最先进的技术，有着很强的自豪感，但更让人感到似乎有些骄傲似的。

最后的最后，虽然现在我正在制作《恶魔城》和《奈落破坏神》两部动作游戏，但还是请大家为《心跳回忆》加油助威。

不过，顺便也请期待我的这两部正在制作中的新作哦。

小仓雅史的十周年赠言

你好，我是雅史。

《心跳回忆》自发售以来，今年已是第10个年头了。

这个游戏能够在这么长的时间里被大家所喜爱，能够遇到那些角色，我觉得是件很幸福的事。

回想起来，10年前的现在，我们正从痛苦的开发过程中解放出来，正处于虚脱的状态。

之后，我的生活就远离了《心跳》，远离了游戏，甚至不知道《心跳》传说的开始。就这样一直以郁闷的心情结束了休假，而在6月中旬，我才第一次从同组的同事那里知道，《心跳》已经成为了一款不得了的游戏了。不但在玩家之间形成了热门话题，而FANS的信件像雪片一般飞来，这是我进入公司以来第一次遇到这种情况。而在那之后，我接到《心跳》角色设定的委托也就越来越多了。

在休假的时候，我觉得似乎在工作中已经不用画女孩子了，但我还是希望能将女孩子画好，所以就开始秘密练习起来。

就这样一直画了10年。

现在还能想起的就是，“我无法忘记那时的心情。”

如今我还会再度阅读那些FANS的信和刊登在杂志上的玩家的感想，当我灵感枯竭、画不顺的时候，读一下这些文章，立刻就有力气了。

虽然现在画《心跳》一代的画的数量已经减少了，但你们不知道我除了一代之外还在画系列其他作品的原画吗？

请大家以后也支持“《心跳》系列”！

金月真美的十周年赠言

《心跳回忆》已经迎来了10周年了。

已经过了这么长一段时间了，真是很吃惊啊，让人感慨万千，觉得不可思议。

当时还是学生的玩家现在想必已是步入社会的青年了吧，对于大家来说，这10年到底是怎样的呢？参加各种见面会、Drama CD、《月刊心跳回忆》、角色的歌曲，回忆起《心跳回忆》，有着许许多多愉快的事情。通过这款游戏，有遇到了很多美妙的境遇：演绎、唱歌、配音、制作人员，还有那些热爱支持《心跳回忆》的玩家们。对于我而言，这一切的一切都是我的财物。虽说已经有10年了，但关于《心跳回忆》一代还没有什么特别的盛大的庆典之类的东西，不过我觉得只要能参与《心跳回忆》就已经感到很高兴了，我会好好珍惜这份感情的。

后记

一转眼间，已经十年了啊……

当我的手在键盘上敲完最后的那几个字时，心中却不由得生出这样的感慨。

虽然说距离卡伦第一次真正接触《心跳》已经有了七年的时光，但当回忆起七年前将盘放入SS的场景时，还是有种恍若隔世的感觉。

在游戏中，我们度过的时间是短短的三年，如诗如梦的三年。每一次游戏，我们进入的都是一个令人心醉的世界。难忘公园内满天樱花飞舞下女孩甜美的笑脸；难忘夏日你我携手慢慢走在沙滩；难忘最后一年那充满欢笑快乐的白色圣诞夜；难忘的是那份——心跳的感觉……

借此《心跳回忆》十周年纪念之际，希望我的这篇文章，能够让当初也曾为之感动的朋友们再度回想起当年那美好的日子吧。

最后的最后，请允许卡伦在这里宣泄一下自己的私人感情吧，那就是……

“我喜欢虹野沙希小姐Forever——！”

The End

挑战无极限！Namco的足球王国！

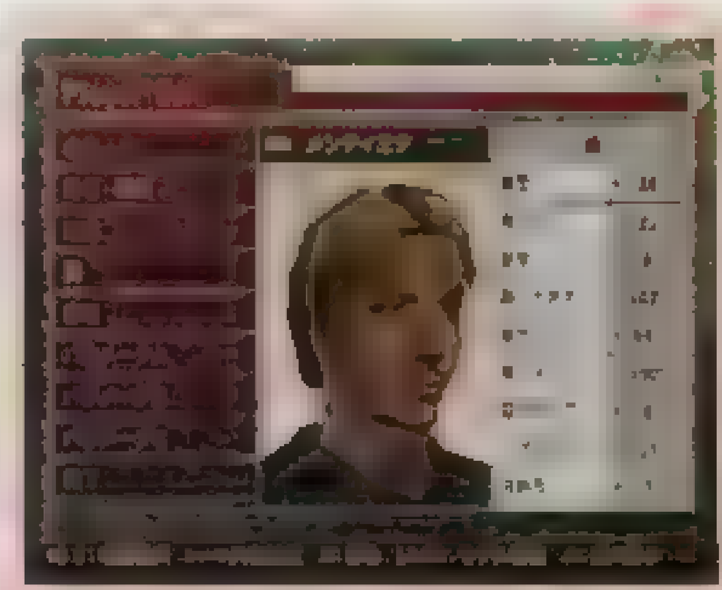
当《WE》在日本一统江湖之际，《足球王国 试验版》横空出世了。作为一名挑战者，它无疑是十分勇敢的。只有王者的局面是驻足不前的，我们需要不断地挑战他的勇者出现，这样互相融会借鉴，才能开创出一个又一个崭新的时代！而最终获益的，仍然是我们广大玩家啊。（笑）接下来就让那热血的背景音乐伴随着我们进入足球的王国，一起来体验这全新的足球触觉吧！

足球王国 试验版	Namco	SPG
PS2	2004年5月27日	日版
对应PS2专用、对战、多重连接器		推荐玩家年龄 全年龄

菜 单 设 置

在总菜单(Main menu)下共分为五个大项，大项下又分为若干小项，他们分别是：

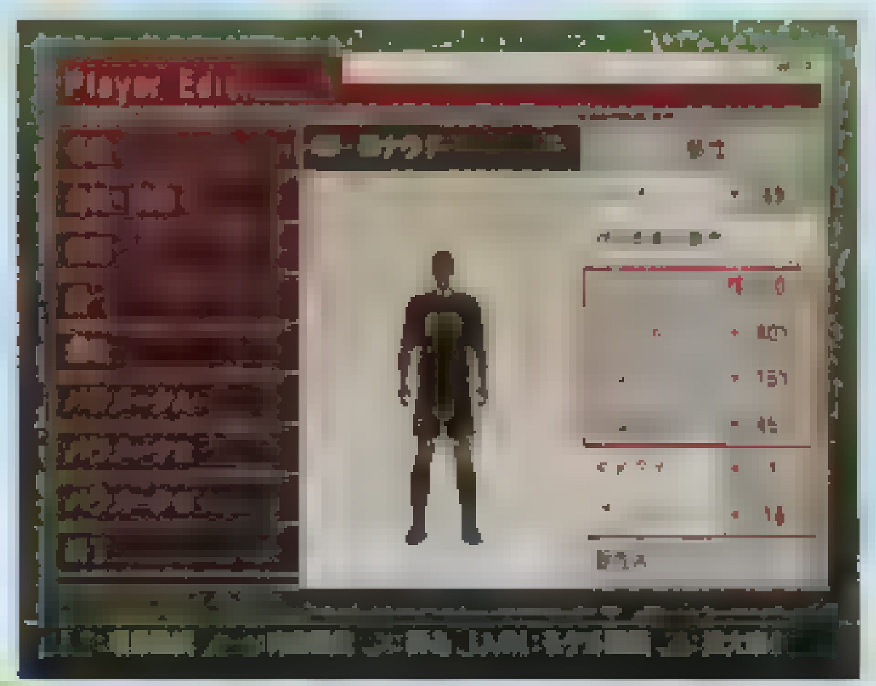
- 总菜单(Main menu)
  - 竞赛模式(Match)
    - 友谊赛(Exhibition)
    - 俱乐部联赛(Kingdom mode)
    - 国家队联赛(League)
    - 杯赛(Cup)
  - 练习模式(Practice)
    - 教学模式(How to play)
    - 练习模式(Free Training)
  - 编辑模式(Edit)
    - 球员编辑((Player edit)
    - 球队编辑(Team Edit)
  - 记录模式(Record)
    - 历史资料(My History)
    - 精彩回放(Replay Theater)
  - 设定模式(Option)
    - 记录管理(Data Manger)
    - 游戏设置(Settings)

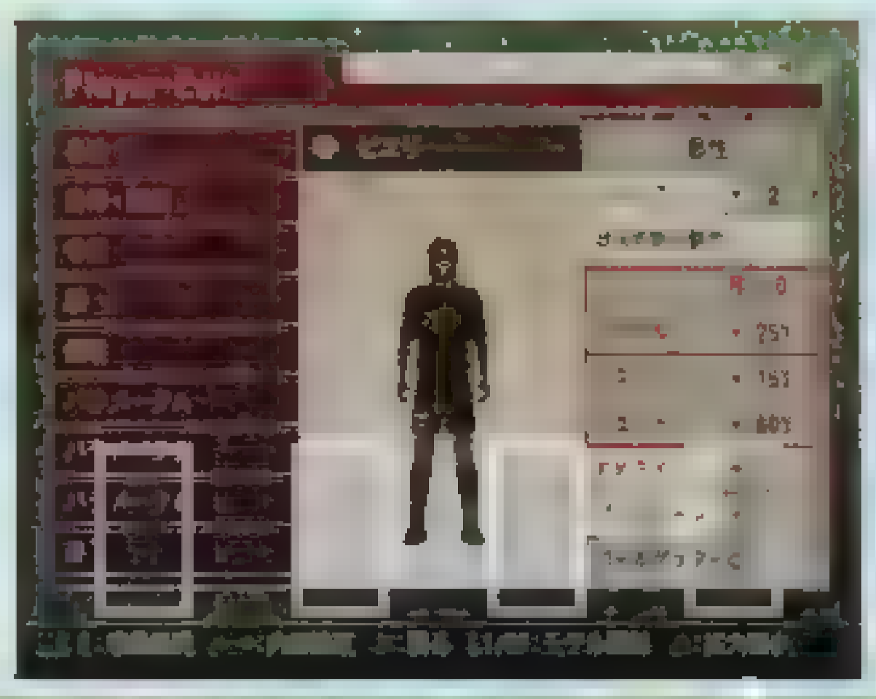


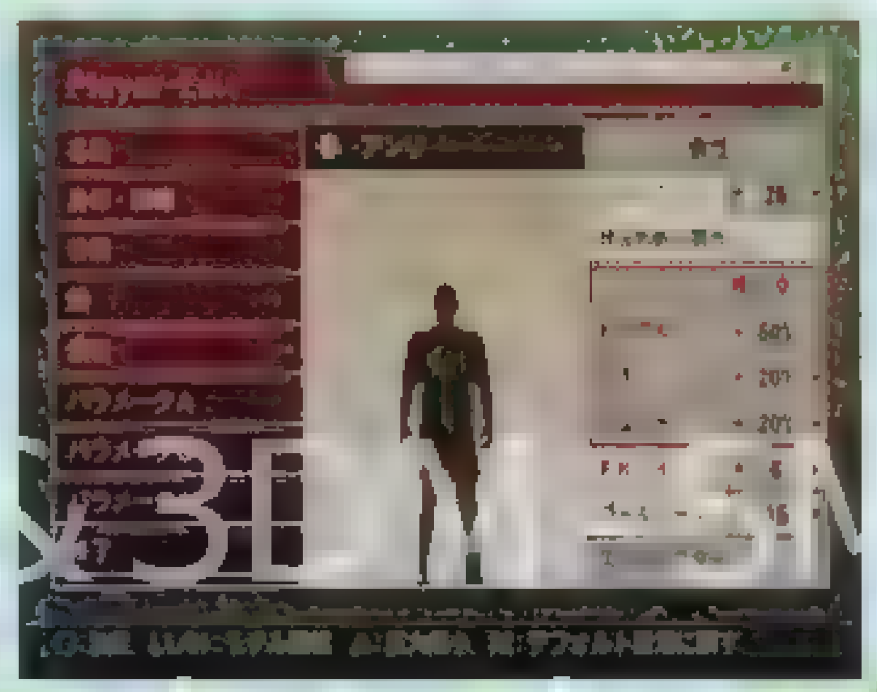
《足球王国 试验版》中的各选择模式，基本与同类型的足球游戏差别不大。但俱乐部联赛(Kingdom mode)是一个自由组队的联赛模式，进入后由系统给出10支球队的基本人员配置模板。且每一次进入该模式，10支球队的人员配置都会有所不同。如果玩家仔细看各支球队的评价文字，就会明白他们其实都是风格各异的。选择好球队后，玩家还可以在世界范围内大规模选材，找到心仪的球员后可以替换原球队中的选手，不费吹灰之力就组成一支玩家心目中的梦之队！同时在王国联赛进行时，系统还会根据玩家的战绩来随机提供一些选手供玩家登录，其中不乏带“★”的隐藏球员。

而另一个较为有趣的就是球员编辑(Player Edit)，除了风格鲜明的形象设计外。一直作为本作最大卖点的模拟现实跑位，其决定性的因素“选手个性”就在其中。《足球王国 试验版》将球员的个性分为“控球盘带”（ドリブル）、“传球”（パス）、“射门”（シュート）三项，每项可控制百分比大小。相信届时根据玩家控球队员的不同，所执行的战术、阵型不同，再配合上球员的个性特点，就构成了本作中的“模拟跑位”。不过此系统设计有千人一面之嫌，且使用数据表达现实中的跑位趋势，这始终不够直观。面对场上复杂的形势变化，表面数字化的选手个性显得不可控因素过多。

三类型前锋的个性比较







© 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn

系 统 操 作

《足球王国 试验版》的键位操作其实和《WE》非常近似，但也有着细微的不同。不过相信熟悉《WE》的玩家对于本作定能轻松上手。以下将简介一下本作的键位操作。

	有球	无球
○	长传	铲球
△	短传（Free）	守门员飞出
□	射门、解围	复数围抢
×	短传（Search）	拦截
L1	二过一起手式	切换球员
L2	绕跨假动作	漏球（控制无球队员）
R1	加速	同有球
R2	变线假动作、护球、踩停球	无

丰富多彩的庆祝动作

庆祝动作一直是球场上球员展现自我个性的一种重要表现手段，许多经典的庆祝动作都已流传于世。而《足球王国 试验版》也对此不遗余力地进行刻画，许多庆祝动作都进行了更新制作，同时追加了近年来最新、最有特色的庆祝动作。比如塞内加尔的群舞，在本作中只要使用塞内加尔的球员进球即可，而不需要选用塞内加尔国家队。看，巴拉克、萨维奇、小小罗与迪乌夫跳得多开心。或许本动作该命名为“迪乌夫与快乐的伙伴们”。（笑）

自由自在的传球

可以说《足球王国 试验版》的传球系统是一次较为成功的尝试。以单键位蓄力来表达现实传球时的力度轻重，在家用机的足球游戏领域已是呼之欲出。但是有一点不足，就是在传球方向的选择上较为死板，相信这也可能是试验版的缘故吧。究竟是《WE》的右摇杆（R3）压发式操作好用，还是《足球王国 实验版》的单键位蓄力操作好用？又或者是应该将二者的优点结合呢？不知道玩家们对此看法如何呢？欢迎大家以各种形式（平信、Email、短信息）畅所欲言。观察小地图被提升到了一个相当重要的位置。观察小地图和精确的传球技术在任何足球游戏中都相当重要。届时无论是四五十米开外的巡航导弹，还是穿越整条防线的手术刀式直塞，玩家都能够把握于股掌之中。

虚虚实实的技术动作

《足球王国 试验版》中的假动作十分有特色，单个键位与组合键动能够产生丰富多彩的假动作。以下我们就来看看他们在本作中的具体操作方法。并且以五星制来评定该动作的实用性与表演性。

单键位

[illegible]

在带球前进的阶段中按下L1不松开，选手就会进入到一个小碎步前进的状态。在此状态下，方向键（或左摇杆）的左、右分别对应左脚和右脚的绕跨。如果一直按着左或右不松开，选手就会一直以同一脚作绕跨，样子比较搞笑。注意当选手停下来时，该假动作无法在原地使用。

[illegible]

无论在任何状态下，只要一点R2，选手就会将球踩停。有利于突然改变控球的节奏。

[illegible]

无论在带球前进中还是原地起动，都可以双击R2使用变线加速的假动作，选手会虚晃一枪然后推球过人。

组合键位

[illegible]

按住L2的同时再按R2，选手就会先以利足拉球（幅度较大），然后再以非利足绕跨一次。值得注意的是先按住R2再按L2的反向操作是不共通的，无法使用该假动作。

[illegible]

不知道大家还记得02年世界杯时，土尔其的伊尔汗用此招戏耍卡洛斯的情景吗。在本作中玩家也可以同样自由地使用该动作！（不由得令人想起KCEO的两款足球游戏）具体操作方法为同时按R2，选手的反方向，然后立即再按选手所面对的方向，可原地起动。比如一名选手向左带球前进中，按下R2，右后，然后立即按左。相信许多玩家在踢球时也常用此招吧？（笑）

三段式的定位球

本作中的定位球操作本分为三段式：1．选择方向；2．触球部位；3．将球罚出。相对来说，三段式的弧线操作更为明显。不过精确的操作同样带来的也有繁琐的工序，至于如何看待这一类定位球操作就见仁见智了。值得一提的是，本作的点球系统颇有新意。△○□×都可以用于射门，且各自的效果都不尽相同。其中△与×的射门都无法在屏幕上调整方向，但是△能够调整一下力度。同理可证，△的单键蓄力在一般比赛中也可以用于射门，不过方向实在是不好把握。推荐作为近距离的推射或弹射来使用。

○作为长传键同样可以用于点球处理和射门，而且其用于点球处理时的弧度比较漂亮，可以惟妙惟肖地模拟出2000年欧洲杯荷兰对意大利时的托蒂的“勺子”点球。而正统的□也是单键蓄力，通过移动屏幕上的视角来调整罚球角度。

本作中的点球视角为上下逆向视角。即按↑，屏幕就会往下移，反之亦然，左右则方向与屏幕视角相同。屏幕向下时会射地滚球，反之则是大力抽高角。一般来说，先向一个方向移动然后再立即转回反方向，AI控制的门将多半会扑错方向。

赛后新闻发布会

[illegible]大家都感到这一类似的系统改进，谁先一步推出该系统和谁把它与游戏本身结合得更好，那么谁就能在玩家的心目中占得先机。保持传球系统的特色，进一步改进球员脚部触球时的细微感觉，要使玩家有一种实实在在的感觉，这一点非常重要。

本作自始至终给人一种强调个人[illegible]的感觉，令人联想到日本国家队的风格。[illegible]自己的国家队，路漫漫其修远兮啊。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

文 多边形

我可以偷走你所有东西，包括……你的性命！

神偷 死亡阴影

"《神偷》系列"（仅有PC版）的首作发售于1999年，在当时的PC游戏平台上曾掀起一阵"神偷"热，随后其续作的表现也没有让玩家失望，而经过数年的等待后，玩家终于盼来了这个系列的最新作品。不过发行公司Eidos Interactive并没有将这款作品称为《神偷3》，原因之一是希望该作不但能拉回老玩家也能吸引新玩家，原因之二是本作并不是由原开发小组开发的，而是由开发过《杀出重围：隐形战争》的ION Storm小组操刀制作（同时游戏也采用了该作的引擎），在全新小组和全新引擎的支持下，我们的神偷大师加瑞特（Garrett）又将在阴影下演绎怎样的传奇故事呢？

译名：死亡阴影　Eidos Interactive/ION Storm　ACT
Xbox

神偷手册第一条：隐蔽

没有人会在光天化日下偷东西，所以本作发生的时间几乎都是在黑夜里。借助极其出色的光影表现，只要躲避在阴影中，即使敌人擦身而过也不会发现你。在画面的正下方有一个圆形的指南针，它的作用除了告诉你方位外，还可以显示目前的隐蔽程度，这个圆形显示的光亮程度越高，说明目前所处的状态越容易被发现，反之则不然。另外，站立或蹲下，慢走或跑动都会对隐蔽程度造成影响。总之一句话，要成为神偷大师，就要在黑暗中来来去去……

操作列表

后退键	切换游戏视角
开始键	暂停游戏
左摇杆	控制移动
右摇杆	控制镜头
十字键上　下	缩放主视角
十字键左　右	左右移动身位
A键	动作（拾起物品、开门等）
B键	贴墙
X键	蹲下　站起
Y键	跳跃
R键	使用武器
L键	使用道具
黑键	轻按为依次切换武器 重按打开武器栏
白键	轻按为依次切换道具 重按打开道具栏

神偷手册第二条：盗窃

神偷大师想得到的东西自然是凭借高超的盗窃技巧得来的。游戏中几乎没可以难倒神偷大师的门，开锁的方式和《分裂细胞》十分相似，用左摇杆旋转至震动最强烈的位置，稍后片刻就可以打开一道锁，反复几次便可以将整个锁打开，无论是开门还是开箱都是一样的方法。而人们随身携带的财物也不能逃过神偷大师的眼睛，悄悄地摸到他们身后就可以"手到擒来"了，而对于那些镶了宝石眼珠的人则需要将他们敲晕才能入手，而那些城市中的士兵……就还是不要惹他们为好。总之一句话，要成为神偷大师，就要神不知鬼不觉……

最速流程始动　神偷大师的死亡日记！

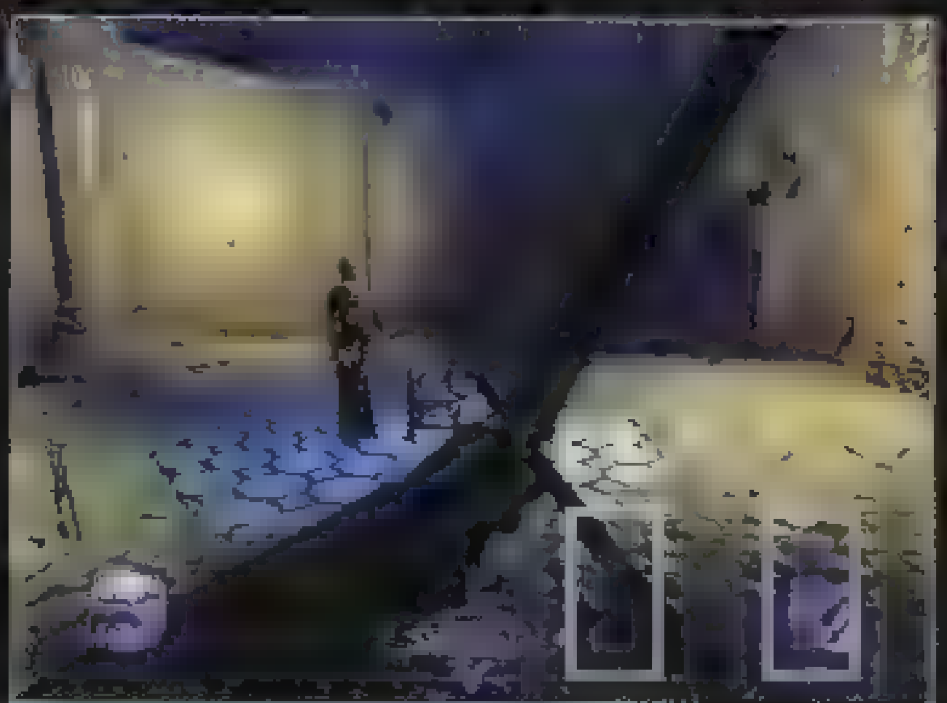
（注：游戏第一关为训练关，只需要按照地上的脚印和游戏的提示一路走下去就可以完成训练，在这一关可以学习到游戏中的大部分技巧，不过由于十分简单，就不做详细介绍了。）

第二天

城堡的门口有人守卫，这里可不能硬闯，左边有个窗户是进入城堡的捷径。桌上的纸条告诉了我一些有用的信息，走的时候顺便拿走了桌上的财物。出门后躲过守卫来到旋转楼梯，上到二楼，通过城堡的连接桥，穿过冒着白烟的门（地图上标注为紫色箭头的地方）就来到了Inner Quarters。

打开地图，（按START键，选择GEAR里面的MAP）找到Lord Ember's Chambers，门口有"铁将军"把门，不过有什么锁可以难倒我呢？屋内桌上的书可以看一看，不过我在壁炉旁边的墙上找到了机关，拉动之后听到沉闷的声音，我想这是打开了地牢的门。

再次穿过冒着白烟的门回到先前的Castle Front，到地牢拿到Bloodline Opal之后，我就从城堡的大门离开了。



来到South Quarter之后，找了一家商店（地图上标注血手印的地方）卖掉了刚才从城堡搜刮来的宝物，不过他们对我手上的Bloodline Opal并不感兴趣，我得找个识货的商家，听说Stonemarket Proper有家商店的老板是个老手，不过到那个地方得穿过Stonemarket Plaza，我得找到那种冒着白烟的门。

卖掉Bloodline Opal之后，我又回到了Stonemarket Plaza，到了Terces Courtyard，我遇见了一个神秘人物，他告诉我一些关于Keepers的事情，看来我得到Stonemarket Proper的St. Edgar's Church去一趟。

从大门进入教堂，来到教堂右侧的Barracks，摸到二楼的某个房间里面找到了Holy Symbol，又跑到教堂左侧的Hammer Factory，在Storage Area我找到了Unstamped Gear，在另外一个房间用Stamping Machine（每个机器前面都有标识牌）将它改造成Stamped Gear。这两个东西分别要安装在Reliquary里面的两台机器，之后我从头顶落下的铁笼里找到了我所需要的Builder's Chance，赶紧出大门回家吧。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 Eidos Interactive. All rights reserved.

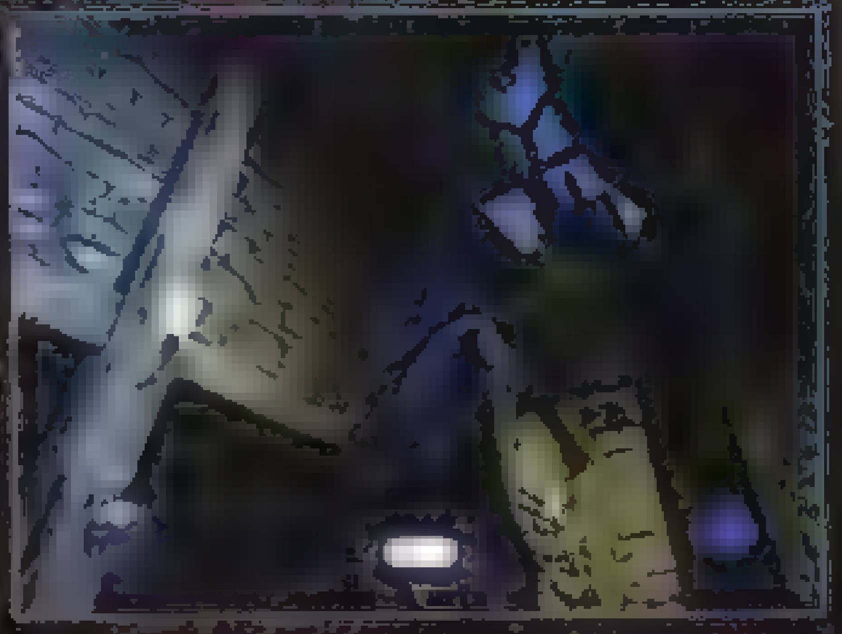
第二天

昨天的经历有些奇怪，我得去镇上找找线索。来到Stonemarket Plaza的Terces Courtyard，一个光头说要告诉我一些事情，于是我跟着他来到一个暗门前，进去之后来到了Keeper Library。在左边的房间里有一些书，我随手翻了翻。来半楼梯下去之后，向左边站着的一个人问了问情况，他要我去中央大厅找一个女人。找到这位女士之后，她要我去摸一下旁边的蓝色标记，我居然也获得了打开暗门的能力！在离开Keeper Library之前，我去Forbidden Library顺手拿了一份地图。

来到Docks之后，找到城门附近的下水道，下去之后来到Outer Citadel，这个区域的财物多多，我大肆搜刮了一番。找到Citadel Core，进入了一间放有白骨的房间，捡起地上书旁边的Keeper Glyph Key，之后便原路返回了。

第三天

我首先来到了Docks的Abysmal Gate，找到右边的阶梯下楼，从右边的第二个房间到达船的最底层，右转找到另一个梯子，之后爬上船来到了The House of Widow Moira。



在这个区域的Overlook Ground我搜刮了大量财物，而另外一个区域Overlook Proper又让我在一家餐厅旁边的房间书桌下找到了一个暗门的机关，这个暗门就在储物室的房间里，进去之后乘坐电梯来到地下，拿走Gold Slab，一边冒着白烟的门让我很快回到了Overlook Ground，之后返回到我一开始的地方，今天的任务完成了。

第四天

我先到前天去过的Forbidden Library，找到位于Stonemarket Plaza的Clock Tower，从旁边爬墙进入，在里面机器后面的房间里找到了地图。我从右边的楼梯下去，再通过一段悬梯来到钟塔外墙，使用爬墙技巧一直爬到地面，穿过冒着白烟的门来到Lower Clock Tower。

我一路来到Lower Clock Tower的最底端，在Foreman's Office的书柜里找到一张地图，启动了Coal Dispenser的控制杆，并开启Steam Release的阀门，回头去Halting Mechanism拉动了控制杆。

第五天

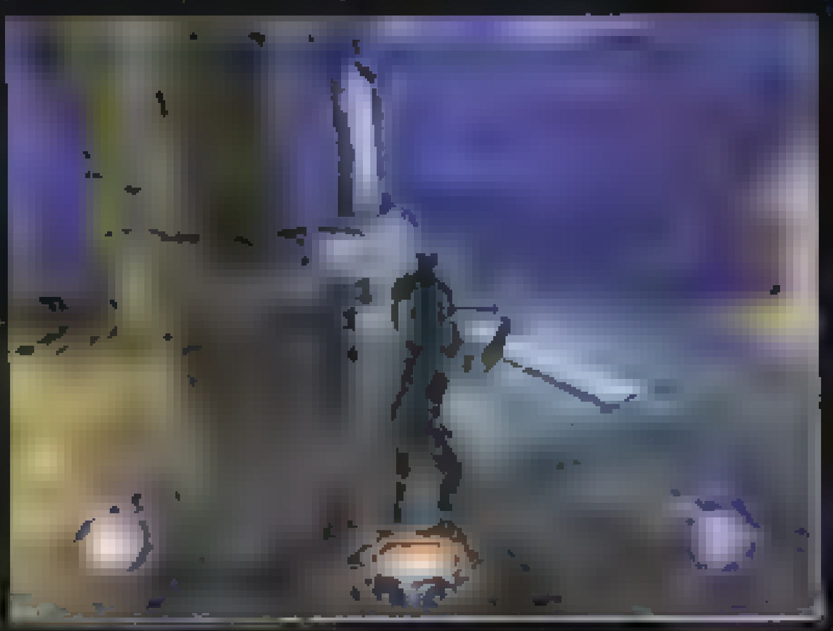
我又回到了Keeper Library，来到Old Quarters之后，我发觉自己已经失去了开启暗门的能力。我只得回到位于Inner Quarters的家中，在挂着草人的房间里，我找到了一张纸条，这下我知道要去哪里了。

我再次回到了Keeper Library，从墙上翻了进去，继而发现所有人都欲杀我而后快，我避开他们找到Office of First Keeper Orland，撬开锁进去后，找到了Of Brothers and Betrayers的入口。

在Dormitory里面房间的箱子里找到了Keepers Ring，再从二楼的暗门来到了Orland's Quarters，将挂在床边的东西丢入火中，我开启暗门的能力又恢复了。赶紧来到Elder's Library的暗门，打开后到达Lower Library，找到Caducha's Chambers里的石像，他们嘴里的纸条我都没有放过。谁知回到Hall of Statues之后，遇到了一大群石像兵，和他们硬拼可不是办法，只能逃到Old Quarter Passage从那里的暗门离开了。

第六天

来到Auldale后，我从一个有铁锤标志的窗户翻了进去，（剧情动画）之后我回到了Old Quarters，进入到Shalebridge Cradle。



穿过右边的地下室进入到室内，找到旋转楼梯来到顶层，摸了一下挂在墙上的那幅画，一个鬼魂跑了出来，不过她并没有恶意。拿走她身边的Generator Fuse。在Storm Cellar通过两个爬梯来到最底层，在一处房间里拿到Lauryl's Blood，然后在隔壁的房间将先前拿到的Generator Fuse替换掉房间里的Generator Fuse，恢复了这里的电力供应。而刚才拿到的Lauryl's Blood则倒在Lobby的排水管里，回到Storm Cellar拉下手闸，刚才无法通过的门就打开了。不过这个Inner Cradle的敌人似乎刀枪不入，但是令人奇怪的是我的闪光弹却可以要他们的命。

找到Lauryl's Nightgown并把它丢入Morgue的焚化炉里，再找到Clockworking Tools放在Treatment Room的椅子旁，我便来到Cradle的记忆里，这里我无法使用任何武器，而且一旦被鬼影发现就会GAME OVER。在它的记忆中来到Nursery Tower，找到Lauryl's Diary并再次丢入Morgue的焚化炉里，回到Treatment Room从手术台右边的架子上得到Dissolution Serum，将它用在先前出现的鬼魂身上，她带我回到了现实。

我想再次进入Cradle的记忆，回到先前拿取Lauryl's Blood的地方，于是我把自己关在牢笼里，便再次进入了记忆。这次我可以使用武器了，而且即使被发现也不会GAME OVER。进入Staff Tower从最后一个窗口跳下去，结束了这一段旅程。

第七天

那个鬼魂带着我进入Fort Ironwood，穿过她的墓地之后回到了Keeper Library。在Auldale的公园处拿到了Gyan's Magic Amulet，并且用它开启了Pump House的门，放掉下水道里面的水之后便可以从Gamall's Lair的入口进入，打开秘道后上在一楼找到Jacknall's Paw和Builder's Chalice，快速离开Gamall's Lair，进入Museum。

先在Power Station关掉电源，The Heart和The Kurshok Crown周围的电网就暂时失去作用，我抓紧时间拿到了这两样物品，跑到Tesero Hall之后，在Curator's Office启动机关，升起了一座巨大的雕像，我从雕像的手杖上拿到了The Eye，又从出口逃了出去。

回到秘道后，把Jacknall's Paw装在Stonemarket Plaza的Storage Area中，Builder's Chalice装在Fort Ironwood的Cataclysm Memorial上，The Heart装在Auldale Plaza的Bradshaw Monument里，The Kurshok Crown装在Docks的First Landing Marker，最后把The Eye装在South Quarter的Fountain里。我终于结束了这次几近恶梦般的旅程。

（提示1：游戏中会找到很多书籍和纸条，这些东西不但会给你提供关键的信息，某些还会提升你的能力，所以不要漏过任何一本书或一张纸片。
提示2：每天的任务不尽相同，但是有一个任务是共通的，就是要搜集一定百分比的Loot [illegible] 东西就赶紧入手。如果 [illegible] 关卡 [illegible] 任务 [illegible] 查看自己的Loot是否搜集齐全。）

3DM-SMV
www.plumbook.cn

寂静、罪恶与解脱

——"《寂静岭》系列"世界观回顾

文：洋葱 编：泰坦

经过三代作品的不断积累，"《寂静岭》系列"已经无可非议地确立了自己在AVG类游戏中王者位置。从当初PS时代的剑走偏锋到今天的独树一帜，我们见证了一个优秀的游戏从出生时的略显稚嫩到不断成熟的过程。同初代稍嫌晦涩的故事背景相比、今天的《寂静岭》已经是一个有着庞大的世界观和厚重的文化底蕴的成熟的艺术作品，即使和一些优秀的电影作品比起来也是不遑多让。我不记得是谁对《寂静岭》作过这么一句独到而深入的评语"在这个世界观架构上有着无数的可能性，只要你有足够的想象力。"对真正喜欢这个系列的玩家来说，《寂静岭》的世界似乎是有无限的潜力可挖，每一次玩都能从中发现新的东西。它又像是一个大的万花筒，每个人从不同的角度看过去都会看到不同的图案，横看成岭侧成峰，这也是它最让我着迷的地方之一。4代发售在即，作为一个普通的《寂静岭》Fan，我有幸能在这里谈一谈我对SH系列世界观的一些个人的粗浅看法和对即将发售的《寂静岭4》的一些展望，希望能对喜欢这个系列的玩家有所裨益。

在进入正文之前首先要说明的是，和通常大家所习惯的在一个大的世界观背景下所制作的游戏续作所不同，对于《寂静岭》在PS系主机上的这三部作品之间的承续性，目前较为普遍的做法是将一代和三代作为一个整体来看，而把二代作为一个特殊的个案单独处理。因为《寂静岭2》在故事结构上的特殊性，一般都认为二代同前后两作之间不存在剧情和世界观上的联系，所以在研究它的时候不需要受到原有的宗教背景和故事主线的限制。从普通玩家的角度来说，我完全能够理解这种做法，它给《寂静岭2》带来了更广泛的自由性和解读的空间；但从一个研究者的角度来说，我还是倾向于把这三部作品放在一个大的统一的世界观背景之下来进行考证，因为如果太过不着边际的话也就失去了研究的价值。在我看来，2代虽然可以看成是一部外传形式的作品，但为了保持世界观上的一致性不至于让"《寂静岭》系列"在主题上出现支离破碎的局面，制作人仍然在其中为其一贯的主题留出了足够的空间。这也是我在下面的介绍中所会涉及到的东西。

《寂静岭》

所有的一切都要从31年前的一场大火说起。在美国中部的小镇Silent Hill，一场突如其来的火灾几乎烧掉了半个小镇。根据当地官方报纸的记载，事情的起因是一个名叫Dhalia Gillespie的信奉当地黑魔法的中年女子因为精神失常而纵火烧掉了自己的房子，一起葬身火海的还有她7岁大的小女儿Alessa Gillespie。在Alessa被官方认定死亡的同一年，一名外地游客Harry Mason在开车路过Silent Hill的时候发现了一名被丢在高速公路的弃婴，因为妻子一直无法生育而一直想要收养子女的Harry随即把她带回家收养为自己的女儿，并给她取名为Cheryl。

七年过去了，在Cheryl七岁生日的这一天，她突然提出要求想要Harry带她到寂静岭去旅游。父女二人在驾车赶往寂静岭的途中发生了车祸，昏迷不醒的Harry再次恢复意识的时候发现Cheryl已是不知所踪，在赶来调查寂静岭当地教会涉嫌贩卖毒品White Claudia一案的邻近小镇女警Cybil Bennet的帮助下，Harry开始寻找自己心爱的女儿Cheryl，由此而开始了整个游戏的历程。

在大雾弥漫、空无一人的表世界的寂静岭，Harry遇见了传说中纵火烧死自己女儿的Dhalia Gillespie。Dhalia告诉Harry，Cheryl已经被寂静岭的黑暗力量所控制，他只有深入到黑暗的深处才能找回自己的女儿。Dahia随后给了Harry一个神秘的道具Flauros，据说它有着能够驱赶邪恶的神圣力量。没有办法，孤立无援的Harry只好接受了Dhalia的建议，拿着Flauros踏上了噩梦般的里世界。

Harry在医院发现了Michael Kauffman博士，他是这里的主管，据说他在睡了一觉醒来之后整个寂静岭就变成了现在噩梦般的样子。Harry继续深入探索，在噩梦医院的深处发现了善良而略显神经质的护士Lisa Garland，从她的口中Harry知道七年前Lisa把一个新生的婴儿放到了路边，而那个婴儿就是现在不知所踪的CherylMason。惊恐的Lisa要求Harry的保护，但寻女心切的Harry还是义无反顾地踏上了寻找Cheryl的路程。在继续探索的途中Harry发现了Kauffman博士所隐藏起来的秘密药水Aglaophotis，这个名字来源于古代阿拉伯语，传说是用来驱赶恶魔的一种十分稀少的红色草本植物。

在里世界游乐场的旋转木马处，失去控制的女警Cybil竟然对Harry进行攻击。Harry对Cybil使用刚刚得到的红色药水之后才发现她是被某种不知名的东西附了身，最终附身的恶魔被驱走后Cybil恢复了神志。在里世界游乐场的最深处，Harry终于见到了一直躲在背后操纵着一切的神秘人物——那个在一般人的眼里早就死去了的Alessa Gillespie。Harry尝试着从Alessa身上打听自己的女儿Cheryl的下落，但Alessa强大的力量让他根本无法靠近。此时Harry身上的Flauros突然发挥了作用，Alessa的力量被吸走，一直在旁边监视着事情进展的Dhalia趁机抓走了Alessa。因为失去了Alessa力量的保护，Lisa护士再次从Harry的眼前消失。

直到此时Harry才明白过来，自己一直在受Dhalia的利用。由于他的帮助，Dhalia现在能够得以把七年前未完成的仪式进行完毕，召唤出那个被人们称之为Samael的恶魔把世界变成人间地狱。为了阻止Dhlia的野心，Harry赶到了最后的祭坛，在那里他见到了一直在寻找的Cheryl。Dhalia发动仪式，Cheryl和被抓的Alessa合二为一，变成了一个白衣女子，Dhalia把她称呼为Mother of God。最后关头发现自己被利用了的Kauffman博士冲了进来，用手中的红色药水Aglaophotis从这个白衣女子的身上逼出了一个恶魔形态的怪物，以此作为对Dhlia言而无信的报复。Dhalia当场被召唤出来的怪物杀死，Kauffman则被死去的Lisa拖入了深渊。在Harry最终在一场恶战之后取得胜利之后，白衣女子Alessa在临死之前交给了Harry一个新的女婴，而Harry和Cybil一起带着这个婴儿最终逃离了寂静岭。不用说想来大家也应该都知道了，这个女婴就是后来三代的女主角Heather。

Silent Hill是整个系列的基石，也是后来的研究者对《寂静岭》的世界观进行分析时最原始的资料来源。宗教背景的引入，教会的初次登场，由此也定下了以后《寂静岭》世界总的基调。特别值得大书特书的地方是表里世界的出现，这种介乎与虚幻与现实之间的世界观设定从此作为《寂静岭》的一大特色被保留了下来，成为"《寂静岭》系列"的一大看点。因为是系列上的第一作，Silent Hill主要着重在压抑的游戏气氛上下功夫，实际在游戏中登场的人物不多，剧情也没有多少咀嚼的余地，不过管中窥豹，我们仍然能从中看到寂静岭世界神秘的冰山一角。

Silent Hill是一个有着古老的宗教历史的小镇。从当地教会领袖Dhalia Gillespie的口中我们知道了这个被崇拜的邪神的名字"Samael"，一个基督教中的堕落天使。习惯上我们把这个教派称之为Samael教。从游戏中的资料来看这个教派很有可能沉寂了很长一段时间，只是到了Dhalia时代才得以重新建立。通过对一种带有致幻作用的多年生草本植物White Claudia的引进和推广，教会逐渐取得了对小镇的控制。White Claudia带有强烈的神经麻醉作用，是在教会的秘密仪式中给教徒所使用的打开异世界的钥匙。玩家在Michael Kauffman所在的Alchmilla医院可以看见很多这样的绿色草本植物，我对此的推断是教会很有可能利用Kauffman的医学知识对White Claudia进行提炼和制品，然后再在教会和小镇的范围内进行推广。Kauffman因此与Dhalia一行人达成了秘密协议，他将与教会一起分享权力与Samael的力量。

狂热的Dhalia深信，只有将自己的女儿Alessa

献祭，Samael才会重生，人类将从痛苦中得到解脱，回到永恒的天堂。为此她不惜将自己七岁大的女儿Alessa关在小屋中再纵火焚烧，企图以此来唤醒Samael。不幸的是，这是一次失败的尝试。大火虽然摧毁了半个小镇，但仪式的结果不但Samael没有出现，连被用来当作祭品的Alessa也被烧成了半死（我可怜的Alessa）。Dhalia最终不得不把处于深度休克状态的Alessa送往Alchmilla医院的秘密地下房间，由Kauffman医生指定Lisa Garland护士进行照料。关于Alessa的另一半Cheryl的产生目前有着多种说法，我个人认为Alessa出于自我保护的需要而生下了这个婴儿，而惊慌失措的Lisa护士则把这个横空出世的婴儿放到了高速公路的旁边，因为她不想这个女婴再受到什么伤害。因为这件事情，Lisa被Kauffman杀人灭口。Harry之后所见到的Lisa实际上是在Alessa力量的影响下制造出来的幻影，目的是要阻止他的前进。这个女婴最终被我们的男主角Harry Mason发现，并收养为自己的女儿。发现Alessa身上一半的灵魂和力量不见之后，教会举行了秘密会议。会议的结果，一方面对身上怀有种子（Seed）的Alessa进行严密的保护；另一方面决定将Alessa的痛苦用咒语封印起来，以免另一半的灵魂Cheryl因为畏惧而不敢回到寂静岭。与此同时，病床上的Alessa为了逃避Dhalia将自己的另一半灵魂隐藏在寂静岭的深处，并创造出了里世界，以此作为自己的掩护。

Alessa在噩梦般的地下医院度过了暗无天日的七年时光之后，终于，在她的意志作用下，长大了的Cheryl回到了寂静岭（在游戏的片头CG中可以看到引导Cheryl和Harry进入寂静岭世界的人就是Alessa）。Dhalia喜出望外，但此时她仍然需要另一半躲藏在里世界深处的Alessa的灵魂来完成仪式。在抓住Cheryl之后，Dhalia对Harry撒了一个谎，告诉他Cheryl已经被寂静岭的力量所控制，而只有深入到里世界的最深处、他才能找回自己的女儿。Dhalia最终利用Harry达到了自己的目的，抓住了另一半Alessa的灵魂，第二次的仪式即将开始。

发现Dhalia违反协议独自进行召唤仪式的Kauffman博士此时使出了自己的杀手锏。他及时赶到对合体后的Alessa使用了驱魔圣物Aglaophotis，这是他手中最有力的制衡Dhalia的武器。当初为了麻痹Dhalia，他故意在她可以看得到的地方种植了很多的这类红色草本植物给她收缴，目的就是为了最坏的情形作打算。（关于最后的这个结局目前也有着不同的说法，不过在没有更有力的证据出现之前，我个人还是认为这个圣物对最后的仪式起的是破坏作用，这样也更符和正常的逻辑。）在Harry杀死召唤出来的恶魔之后，力量耗尽的Alessa生下了另一个新的女婴交给了Harry，我不说大家也应该都知道了，这就是转生的新一代圣女Heather，我们三代的女主角。

1代建立起了一个大概的故事框架，但也留下了很多的问题。Dhalia为什么要火烧Alessa，最后出来的怪物是什么，种子是什么，表里世界的本质又是什么，这些都有待进一步的解释。我们翘首以待Team Silent对原来的世界观进行补完，直到2001年《寂静岭2》的发售。

《寂静岭2》

应该说，这是目前所推出的《寂静岭》三部作品当中争议最大的一部。因为其开放性的故事结构，所引起的争议也是最大的。每个人都有一个自己的寂静岭世界，这句话用在《寂静岭2》的身上是最合适不过了。说老实话，当我看到Team Silent完全放弃前作的故事主线重起炉灶来制作《寂静岭2》的时候，我很是吃了一惊。不过从头来过的魄力换来的是游戏内涵的大幅强化，《寂静岭2》的人文性也是到目前为止的三个作品中评价最高的。

故事的主线并不复杂，男主人公James Sunderland接到了一封神秘的来信，信件的署名是自己三年前因病而逝世的妻子Mary。信中请他去寂静岭，那个生前属于他们两个的“Special Place”。满怀疑虑与期望的James驾车来到了寂静岭，开始了寻找事情真相的过程。James在寻找妻子的过程中发现了另外几个和自己有着类似经历的同伴，自闭的Angela，敏感而有暴力倾向的Eddy，还有一个天真机灵不知怪物为何物、老是和他作对的8岁大的小女孩Laura。

James惊奇地发现，一个长得和妻子一模一样的女人正在途中等着他。和患病的Mary不同，这个叫Maria的女人性感而开放，小鸟依人，她主动要求和James结伴同行，共同寻找他的妻子Mary。可Maria似乎一直被一个叫做Pyramid Head的怪物所骚扰，有时候她会在三角头的手中悲惨地死去，可过了一会她就会离奇而毫发无伤地出现在另一个地方。

历经各种各样的艰难，在Toluca湖畔的Lakeview Hotel，James终于找到了Mary信中所提到的“Special Place”——旅馆的302房间，几年前James和Mary刚结婚度蜜月时所登记的地方。在那里他看到了Mary留给他的东西，一盘记载着记忆的录象带。James在看完录象后发现了残酷的真相。

原来，Mary是因为自己而死。在同游戏中一直如影随形的凶手三角头作了最后的了断之后，James终于见到了心中的Mary，并作出了自己最后的选择。

和1代的宗教故事主线不同，《寂静岭2》给人的感觉则更象是一本心理小说，着重对人物内心世界的逐渐深入。当玩家慢慢进入角色抽丝剥茧地寻找Mary的存在而最后面对残酷真相的瞬间，那种心理上的冲击力是让人永远难以忘怀的。我记得第一次经过这个场景的时候我拿着手柄发了一会儿呆，然后是听着房间里幽怨的音乐半晌不愿意离开。

《寂静岭2》最大的特色在于其开放的故事架构，每个人都能从不同的角度来体验它并得出属于自己的结论。也就是说，绝对权威的《寂静岭2》解读文章是不大可能出现的，我相信即使是制作它的Team Silent也不会去做这样的事情。不过尽管如此，我还是要在这里就我个人的角度提出一些我自己对这部作品世界观的看法，希望能给大家作一些参考。在我看来，通过在游戏中各种各样的暗示，制作人已经明确的传达了自己在寂静岭2这部作品中所要表现的思想主题－那就是罪与罚，Redemption。

游戏中有很多非常耐人寻味的场景，其中最具主题象征意义的就是Toluca监狱绞刑架下的谜题。根据游戏里的资料，美国南北战争时期Toluca监狱里的死刑犯人在被处死之前可以在穿刺和绞刑之间选择一种方式行刑，作为自己死前最后一次自由的体现。在实际的游戏过程中玩家需要在监狱中找到三块标着不同罪名的石板——“Gluttonus”、“Oppressor”“Seductress”，然后按照正确的顺序放到绞刑台下，拉动行刑的绳子，完成谜题。伴随着一声令人毛骨悚然的惨叫，玩家可以拿到一个重要的过关道具马蹄铁。

对我而言，这个场景以最为直白的方式表明了游戏罪与罚的主题。游戏后期还会出现另一个刻着几个主要角色姓名墓碑的诡异场景，结合游戏中的相关事实我们不难发现两者之间的对应关系。杀妻的Oppressor James，因为肥胖遭人耻笑而动手杀人的Gluttonous Eddy，因为受到父亲性侵犯而自闭的Seductress Angela，这几个人从来到寂静岭的第一天起就被定下了自己的罪，最后都被寂静岭所吞噬。如果算上多重结局中的“In water ending”的话，这个谜题同时也暗示了几个角色的共同命运。

James，为了自己死去的妻子Mary而来到了寂静岭。强迫性选择遗忘了妻子的死因，伴随着游戏的深入而逐渐恢复了记忆了解了事情的真相。长期在道德伦理和现实之间挣扎，终于在Mary病入膏肓之后放弃了她。为了不受到更多的良心上的谴责，James把自己三年前离开Mary的日子认为是Mary死亡的日子，并从此把得了病的Mary从记忆中消除了出去。在这以后病床上的Mary日复一日地等待着James来看望自己，但他却再也没有出现过。“waiting in our special place,Waiting for you to come to see me.but you never did。”在医生确诊治疗无效让Mary起程回家之前，Mary给James写了最后一封信，希望他能明白自己的心意。同时写下的还有一封给自己的小病友Laura的信件，希望她不要过多的责怪James。（正是因为了解了Mary和James之间的纠葛，所以Laura才会一直和James作对）和James一样，Mary自己也经历了痛苦的心理斗争，一方面希望继续得到James的关护，一方面又不希望因为自己的病情而拖累James，想从死亡中得到解脱。这样一来，James“Oppressor”的罪名就很自然得到了解释。Laura从护士那里发现了Mary留给自己的信件，来到了寂静岭。强迫性遗忘了所有记忆的James在Mary死后接到了这封信，也被召唤到了寂静岭。单从心理层面而言的话，实际上整个游戏的过程就是James从选择性失忆中恢复和挖掘自己潜意识深处所隐藏的罪恶感的过程。

Eddy，因为身体上的肥胖遭人耻笑而来到了寂静岭。在游戏中有一个细节很值得注意，除了那一具死去多时的尸体之外，James第一次遇见Eddy的房

间还有几幅不显眼的足球海报，另外Eddy在和James提到第一个被自己射伤的受害者的时候还有过这样的对白“He's gonna have problems play with that knee”。由此可以推测Eddy以前很有可能想参加学校足球队之类的组织，但由于自己的体重而被拒绝甚至有可能受到了某个队员的嘲笑，他第一次伤人也是由此而起。和不停受到自己的噩梦父亲幻觉骚扰的Angela一样，James在每次遇见Eddy的场合都会看见一具或多具尸体。基于以往表里世界的规律和整个游戏过程中没有发现任何一个当地居民的事实以及Team Silent一贯的暗示手法，这些东西很有可能只是Eddy的梦魇，一遍又一遍地在Eddy眼前重演其当初杀人的那一幕直到将他吞噬。Eddy在最后接受了自己杀人的事实之后死在了James手中，接受了寂静岭为自己安排的命运。一切的根源，都来自于最初Gluttonus的原罪。

对于Angela，我的看法是她很有可能是在单亲家庭中长大，从小受到父亲的性侵犯，并在一次冲突中出于自卫杀死了自己的父亲。Angela在整个游戏过程中一直在使用“Mama”来称呼自己的母亲，凡是有点生活常识的人都不难看出这是儿童称呼自己母亲时惯用的称呼。James在第一次遇见Angela的时候Angela提起“Mama”的时候马上改了口“I mean my mother, It's been so long since I've seen her”。不难看出她想掩饰什么。说So long，是因为她自从青少年时期起没有再见过自己的母亲。第二次在West Apartment Building的一个房间内遇见Angela之前可以看见地上的一些儿童用的玩具，Angela所在的房间内还有一张被割成两半的家庭合照，里面的人非常明显是幼年时Angela的家人。之后游戏里的剧情中Angela把自己的那把沾有血迹的刀交给了James，不过在此之前还有几个小的细节需要注意。James靠近Angela的同时后者发出尖叫，并拿出刀来做好了自卫的攻击姿势。“I'm sorry, I've been bad.”很明显，Angela癔症式的行为特征来源于自己童年时的创伤性经历，这个靠近的动作让她下意识的想起了自己施虐成性的父亲，而这个场景很有可能就是当初Angela杀死老Oronso的情景。根据事后James的描述，这把刀用起来并不顺手，Angela显然只是当时情急随手抓起任何一个手边的东西来自卫而已。老Oronso的噩梦形象是一个床型的怪物，由两个上下的人型物体组成，上面的是一个成年人的形象，下面的身材较小，这里的暗示意味非常明显。Angela被寂静岭定下了Seductress的罪名，最终她也成为了自己罪恶感的牺牲品。

Laura是寂静岭中惟一一个没有被怪物和罪恶困扰的个体。因为冥冥之中Mary的意志，她和James一起来到了寂静岭。她是一个道德参照物，是一个来自Mary的道德坐标，寂静岭借助她和Maria在James身上一次次的重演着他当初遗弃Mary时两种心态之间的斗争。一方面是传统的道德观念，一方面是现实利益的考虑，James在两种抉择之间进退维谷，最终用来自保而建立起来的一点心理壁垒也随着游戏的进行被撕得体无完肤。她还是一个引导者，在James遗忘的记忆中指明了一条通向真相的道路，最终帮助他完成了自己的赎罪。

除了Toluca监狱的绞刑架之外，在游戏中还有另一个可以拿来当作主题参照物的场景。James在游戏的后期会经过一个里面有着六个被判绞刑的罪人的房间，在这里James需要解开一个谜题为其中一个无罪的人解脱罪名，然后才能继续前进。如果解答错误的话，James则会受到怪物的攻击。只有还无罪而死的人以清白之后，James才能拿到继续向前所需要的钥匙。这个场景的象征意义是很明显的，那就是罪与罚的道德主题。

和一代Alessa制造出来的里世界不同，寂静岭2当中表里世界的转换同James从选择性失忆的恢复之间存在着直接的联系。用通俗一点的话来说，就是境由心生，心魔即真魔。James每向残酷的事实真相越来越靠近，里世界也开始变得越来越黑暗。如果我们把游戏中的一些关键事件看成是让James恢复记忆的记忆碎片，则会惊奇地发现每次里世界的出现几乎都和James脑海中对Mary的记忆有关。James在Brookheaven Hospital第三次遇见Laura被作弄反锁在医院手术室时的情景，可以帮助我们理解James选择性失忆的过程。（编按：限于篇幅，对话略。）当Laura提到自己是在一年前认识Mary的时候，James的反应异乎寻常的激烈。他无法接受自己遗弃Mary的事实，因为在他的记忆里Mary三年前就已经死了。James拒绝接受自己的罪恶，随之而来的是寂静岭对他的惩罚。围攻他的怪物Mad lips是Mary的病床形态，这也是它们惟一一次在游戏中登场的地方。有印象的玩家应该记得，在这个场景之后James听到了拖动铁链的声音，同时还有Mary轻轻的呼唤自己的名字。

由于寂静岭的黑暗力量，每一个身负罪恶的罪人都会被吸引至此。他们各自的原罪会被放大之后再展现在每个罪人的面前，直到将他们吞噬融入寂静岭的黑暗之中。Angela一直未能从自己弑父的罪恶感中解脱，以至最后被火焰所吞噬；在Eddy的眼中他所看到的每一个人都像是在嘲笑自己，直到他最后失去理智向James动手自取灭亡；而对James而言，每一个怪物都是在影射Mary的存在，从被紧身衣包裹面目难辨的Lying Creture，到只有女性下肢组成的怪物Mannequin，直到Maria这个由Mary最后的遗愿而产生的虚幻物，所有的一切都暗示了James最初的原罪。作为James内心欲望和需求的投射物，Maria一次又一次在James面前被否定，目的就是为了强行提醒他Mary的存在以刺激他隐藏在内心最深处的罪恶感。在实际的游戏过程中直到最后的一刻James才明白了事情的真相，“I was weak. That's why I needed you... Needed someone to punish me for my sins... But that's all over now... I know the truth...Now it's time to end this”

关于《寂静岭2》的隐藏背景

在多重结局中的Rebirth ending中，玩家需要找齐四样圣物以复活死去的妻子Mary。一瓶白色的圣油，两本书——《Lost Memories》和记载着仪式祷词的《Crimson Ceremony》，还有一个黑曜石酒杯。抛开其浓厚的宗教色彩不谈，我特别注意的是这四个圣物当中的《Crimson Ceremony》，它所记载的内容很明显的和寂静岭已有的宗教形态之间存在着某种联系。我在这个基础上对《寂静岭2》的故事背景作了一个稍微大胆一点的假设——罪人的灵魂，也是Samael复活所需要的力量之一。这些被寂静岭的黑暗力量所吸引而来的罪人会在这里不断受到惩罚，因为无法面对自己的罪行，他们最后都会被自己的罪恶感所吞没，成为寂静岭的祭品。James的勇气是他得以获救的原因，他对理念的执着使他最终直面了自己的罪恶从寂静岭的噩梦世界中得到了解脱。当然从另一个角度上来说，James是游戏的主人公，玩家必须通过他才能体现对自己的道德拯救，所以James的生存也是完全可以理解的事情。

在《寂静岭2》的RoseWater公园，玩家可以看到一个女性的塑像，还可以在上面读到这样的文字：“Jennifer Carroll Victim of persecution by t_______ans. Jenni___ Carroll lived with pride and honor. What happened here shall never be forgotten.”根据其后3代中资料的记述，这是一个在上世纪的宗教审判热当中被处死的教会信徒，后来被Samael教教会封为圣人。这些2代和3代之间的联系表明，2代的寂静岭世界至少在空间上和前后的两部作品是一致的。

似乎是为了和1代中的宗教主题对应，时隔不久在《寂静岭2》的Maria特别剧情篇Born From A Wish当中制作人特别在Memo中加进去了一个3代中才出现的被Samael教教徒所信奉的次神Xuchibara的名字，再加上2代本来已有的Redemption主题所具有的宗教意义，这更让我相信了整个系列存在着世界观背景的统一性。

《寂静岭3》

和大多数人所预料的一样，《寂静岭3》无论是在世界观还是在剧情上都完全继承了一代。经过了2代的剑走偏锋，3代又回到了一贯的宗教主题上。在3代发售之前我个人对本作非常期待，因为一代中留下的疑问终于有了补完的可能。最终的玩下来的结果，有惊喜，也有一些不大不小的失望。

在Dhalia事件之后，Harry带着Heather一起逃离了寂静岭。为了躲避教会的追捕，Harry带着Heather在美国各地不断游历，最终定居到了现在所在的城市。为了保护Heather不受影响，Harry一直向她隐瞒了她的身世，父女二人度过了动荡但却是快乐的17年时光。

另一方面，教会从来也没有放松过对转生的圣女Alessa的追捕。自Dhalia死亡之后，Alessa幼年时的好朋友Claudia开始接掌教会的大权，成为了新的教会领袖。在Vincent的活跃下，教会大大的扩展了自己的势力，建立了自己的教堂，甚至建立了隶属于教会的慈善机构孤儿院。（Silent Hill Smile Support Society，简称4S。）

为了找到Heather，Claudia以Harry涉嫌绑架的理由雇用了私家侦探Douglas。Douglas不辱使命，找到了Heather，虽然Heather拒绝和他去见Claudia，但整个仪式却已经秘密开始了。Heather回到家中，发现Harry已经被Claudia派来的杀手杀害，在看了父亲留下的日记之后了解了事情的全部真相，悲伤之余决定只身赶到寂静岭，与Claudia和教会作个了结。

在别有用心的Vincent的安排下，Heather见到了Claudia的父亲Leonard，两人和Vincent计划的一样发生了冲突，最终Heather杀死了Leonard，并从他身上得到了一个可以制衡Claudia力量的重要圣物——The Seal of Metatron，在一代的时候Alessa曾经使用这个封印抗衡过Dhalia。

Heather最终在教堂见到了Claudia，此时，最终的仪式也已经快要接近完成了。早就对教会怀有异心的Vincent使用了从Leonard身上得到的圣物The Seal of Metatron企图破坏Claudia的计划，但却没有任何效果。背叛的Vincent随即被Claudia杀死，成为了Samael的祭品。最后关头Heather想起来了父亲留给自己对抗教会的最后一个秘密武器，驱魔圣物Aglaophotis，Heather使用它从自己身上吐出了邪恶的根源，那个从Alessa时代起就留在她体内的Seed。狂热的Claudia把它吃下肚子，随即变身成了一个畸形的怪物对Heather进行攻击。在取得了最后的胜利之后，Heather恢复了自己Cheryl Mason的身分永远离开了寂静岭。

3代的故事主线简单明了，几乎是一句话就可以说清楚。对于有兴趣要研究“《寂静岭》系列”的玩家来说，它最大的价值在于多层次不同角度展现了Samael教的背景和信仰结构，和一代相比，一个更为丰满和立体的宗教形态开始出现在玩家的面前。同时通过对3代的研究，我们也对1代中留下的一些问题得出了合理的解释。

经过了3代在世界观上的补完，今天我们所见到的Samael教已经是一个混合了多种宗教形态的产物。

神的复活与转生，消除人类的原罪创建天堂，这就是教会信仰的核心。为了让神复活就需要举行最后的仪式。从目前已有的证据来看，具体仪式进行的方式是把神的胚胎（也就是一代中所提到的Seed，这个胚胎的存在由3代的资料得到了证实）放进圣母（Mother of God）的体内，在黑暗力量的影响下孕育和成长，最后由圣母生下神，完成仪式。圣母的人选一代时是Alessa Gillespie，到了三代时则转到了由Alessa转生而来的Heather的身上。教会所信仰的主神的神格是太阳，而综合各方面的情况来看，最后的仪式则需要把圣母放进太阳力量的象征物火焰当中进行献祭，最后的神才能顺利诞生。在常人眼中这是一个非常残酷的仪式，当年Dhalia就为此把自己的女儿Alessa烧成了半死。3代当中的Claudia在从记载着教会历史和仪式的“Book of Paradise”中得知了具体细节之后也觉得非常难以接受，但为了让神诞生，她还是进行了仪式。

因为种种因素的影响，历代的召唤仪式都没有取得成功。因为不是从Mother of God的母体上诞生，(Heather吐出了胚胎而Claudia吞下而生下）3代末尾出现的BOSS更像是一个畸形的怪物，连最基本的形态都不完整。1代Good+ending中出现的BOSS可以说是历代最接近完整的一个神的形象，能飞能跑还能放电，但在我看一来那是Kauffman破坏仪式报复Dhalia的结果，二来从它被我们的男主角Harry Mason简简单单就用来复枪结果了这一事实来看，其作为神的身分也是值得怀疑的。

在丰富了原来的世界观的同时，3代也为续作的出现打下了许多伏笔。许多新增的人物和场景都保留了寂静岭系列一贯晦涩的特色，很难直接在现有的资料内作出合理的解释。从一开始就如影随形的跟着女主人公Heather的神秘怪物Valtiel，到那个一直到最后都未真正露面的疯狂爱恋着Heather的神经病人Stanley Coleman，甚至于只在2代的特别影像特典《Art and Music Of Silent Hill 2》当中出现过的Fukuro Lady都到3代当中来客串了一回角色，给人留下了无穷的遐想空间。作为我个人来说，我非常希望4代的登场能给这些疑问作出一个满意的解释。

《寂静岭4》

离6月17日的日版《寂静岭4》的发售还有一段时间，不过有关《寂静岭4》的讨论已经是在各大论坛上四面开花了。Konami这次是做足了声势，前后几次更新官方主页放出预告片，可谓是吊足了玩家的胃口。实在是等不及了想先睹为快的玩家可以到Konami的官方主页上去看一下新放出的一个Flash游戏，里面有对最新的游戏剧情的一些介绍。一般来说我不会主动地去接触这些东西，因为我更愿意保持对剧情的神秘感来玩游戏。不过从一个普通Fans的角度出发的话，我还是想就我目前手上的一些资料谈一谈我对即将发售的《寂静岭4》的一些看法。

对于即将推出的《寂静岭4》，目前的Fans阵营明显划分成了两大派。一派希望《寂静岭4》能够继承和发扬2代的心理学主线，把James和Mary的故事换个形式继续走下去。另一派则多是从1代过来的老玩家，抱着一堆从PS时代就遗留下的历史老大难问题望穿秋水地等了3代，急切地渴望着《寂静岭4》的出现能给一个说法。

4代的副标题是“The Room”，从目前游戏的介绍来看，男主人公Henry Townsend在一觉醒来之后发现自己被困在公寓内，大门被一把巨大的锁链给封死。过了一段时间之后Henry发现浴室有一个可以通往外部世界的洞口，于是他从这里开始了逃生的过程，整个故事从这里开始。

在已经放出的官方预告片当中，我们看到了一个无论长相还是姓名都酷似2代男主角James Sunderland的角色——landlord Sunderland，只是此人在年纪上和James相差甚远，所以有了这样的猜测，即4代的故事在时间线上发生在2代的几十年之后。最让人吃惊的是除此之外2代当中的一些人物大量的出现在了4代的预告片当中，包括一些原来只是在游戏中不引人注目的文件资料中惊鸿一瞥的小角色。大家应该比较有印象的是那个用斧头将朋友一家人碎尸之后又用一根汤匙自杀了的杀人犯Walter Suliven，此人的名字也将在《寂静岭4》当中出现。Team Silent这一串伏笔居然一埋就是两代，不得不让人佩服制作人的耐心和匠心。

除了2代中的人物和场景之外，在已经公布的一些图片和资料中我们还可以看到大量与1、3代有关的宗教元素。其中包括了3代中教会主神的图腾Halo of The Sun，教会隶属的孤儿院4S，大量用活人献祭的场景，我甚至还在其中看到了一代关尾BOSS的形象，这次的内容可谓是丰富之至。关于游戏的剧情我不想去作过多的猜测，以免影响大家正式游戏的情绪，不过通过对2代和3代故事背景的融合，在我看来制作人在本作中所想要达到的目的之一是明显的，那就是通过《寂静岭4》对已有的三代作品的故事背景和世界观进行整和，以保持“《寂静岭》系列”在主题上的统一性。这样在很大程度上也平息了因为2代的开放性故事架构所带来的在世界观上的巨大争议性，避免了一个支离破碎的寂静岭世界的出现。如果真的是这样的话，倒是印证了我很久之前在论坛上所说过的一句话，“寂静岭世界的碎片都是有规律可循的，只要你知道把它们连接在一起的线在哪里。”至于游戏本身的期望，我想想，希望还能看到UFOending里那群不安份的小绿人一如既往地大闹寂静岭。

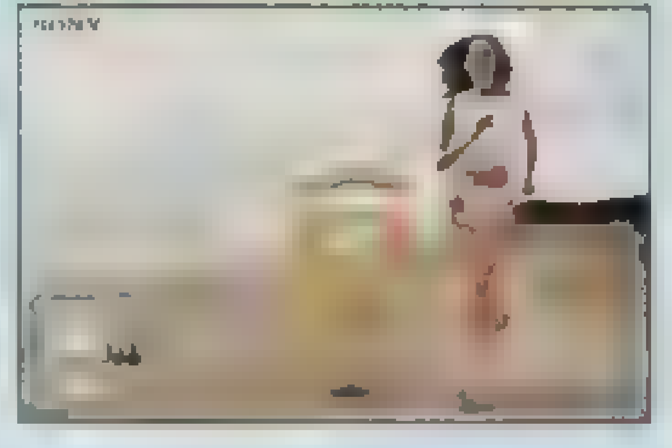
这次就说这么多吧。

编按：关于“《寂静岭》系列”的回顾文章可能读者也不是第一次见到了，（《游戏·人》第四辑曾有过世界观分析）在6月17日这个系列的新成员《寂静岭4》于日本发售之前，我们邀请本文的作者带领各位读者再次回首“寂静岭”的世界，以此迎接系列新作的到来。《寂静岭4》会讲述一个什么样的故事呢？敬请期待我们的攻略和剧情解析。

VOL.061
栏目主持：多边形

多边共享区 File.16

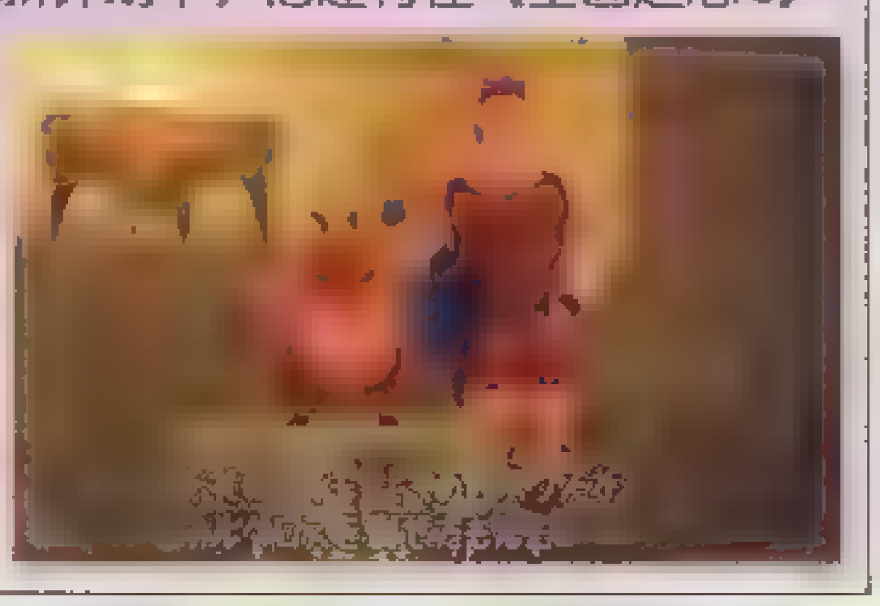
SONY WALKMAN平面创意广告



“技术的索尼”同时也是“艺术的索尼”，其产品外形完美的工业设计总是领导着电子产品的时尚，这次E3上的PSP就是一个十分成功的例子。而事实上，能给人们这样积极的印象，SONY极具创意的广告宣传可谓功不可没，浪漫、幽默、时尚，广告所传达的信息总让人过目难忘。以下是一组SONY WALKMAN的平面广告，胜负师个人就非常欣赏。在公园的长凳上耳语，在翠绿的草地上雀跃，在柔软的沙滩上慢跑……这些浪漫的事有时并不需要与情人分享，有了音乐的陪伴，你将得到自由、放松、休闲的个人空间，而WALKMAN轻巧、便利、不受时间空间限制的时尚特性，在这样的广告中也展露无遗。WALKMAN与PSP同为SONY的时尚便携产品，久多良本健老大也干脆将PSP称之为“21世纪的WALKMAN”。想必在PSP发售时，SONY的广告攻势一定会来得更猛烈吧。【胜负师 提供】

《王国之心》和《指环王》

也许许多读者会觉得很奇怪，怎么这两个八竿子打不到的东西怎么会搞到一起去了，其实这也是小邪在搜集演员资料时无意中发现的。没想到《王国之心》（美版或最终混合版）中大力神海格利斯的声优居然是在《指环王》中演山姆（Sam）的肖恩·艾斯汀（Sean Astin），真是“激萌”啊！另外，小邪还发现，在他的最新计划中，他还将在《王国之心2》中继续为海格利斯献声。果然，玩《王国之心》还是要英语配音才是王道啊！（不过连日版《王国之心2》都不知道什么时候出，美版就更……耐心等吧……）【邪魔天使 提供】



《PIKMIN2》协力厂商

《PIKMIN2》其充满创意的玩法和可爱的角色相信有不少玩家都“领教”过了，在本作中，把异星球的东西搬运到飞船替公司还10000万元的债就是游戏的最终目的，但大家又知不知道在异星球的那些所谓“未知物体”其实就是日本一些大厂商真实存在的商品呢？以下给大家列出其中几个，看来这些应该都是为协力厂商打的广告吧。（特别鸣谢：松下电池工业、ニチロ、九州乳业、井村屋制果、明治屋、四国乳业、砂谷、オハヨ－乳业……）【猫太 提供】

最爱金黄色的瓦里奥大人

5月27日，日版的《瓦里奥世界》终于发售了。为了迎合瓦里奥大人的兴趣，游戏的包装从里到外都是金色的，还附送了高纯度金色贴纸一枚。最让人难以置信的是，日本任天堂的官方网站专门为此变成了X黄色的底，瓦里奥大人的审美情趣果然与众不同，而任天堂对于本作的重视程度也可见一斑。不知道《纸片马里奥RPG》发售的时候官方网站又会有什么样的变化，真是期待啊！【阿修罗 提供】

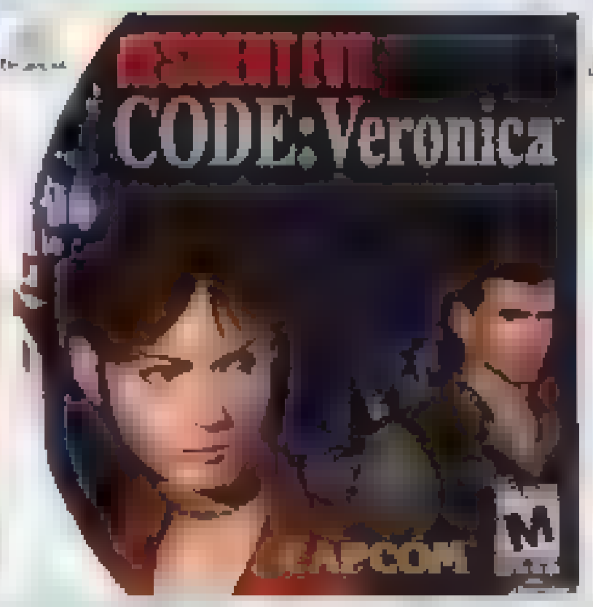
GRANDIA the Movie

资历稍长一点的玩家一定都记得《格兰蒂亚》（GRANDIA）这个游戏。《格兰蒂亚》是1997年12月在SEGA SATURN上登场的RPG作品，当时曾被SEGA FANS寄予厚望，被视为可以与PS上的《最终幻想Ⅶ》相抗衡的作品。后来《格兰蒂亚》于1999年6月又移植到PS上。这部游戏最成功的地方莫过于它的剧情，编辑部中的卡伦更是对此念念不忘，有兴趣的玩家可以看看上期由卡伦撰写的《此情可待成追忆——游戏史上的名场面赏析Vol.2》，里面就收录有《格兰蒂亚》的部分剧情。

《格兰蒂亚》在韩国同样有着极高的人气。《格兰蒂亚Ⅱ》在PC上曾经推出过中文版，其语音就是韩语，游戏受欢迎的程度可见一斑。而剧情最好的一代，除了日版之外就没有在亚洲地区推出过其他语言的版本了。前不久，一位名叫Mint的韩国玩家用了4个月时间，把一代的全部剧情录制下来，自己进行剪辑并加入字幕，终于完成了这个名叫《GRANDIA The Movie》的影像。影像全长约9小时，总容量约5.7G，令人称奇。希望3代的消息早日放出吧！【纱迦 提供】

文 蜘蛛 编：胜负师

DC模拟器Chanka——幸福总是在意想不到的时候降临



DC，嗯，梦幻阵容。也是蜘蛛自FC之后惟一购买的一台家用主机。

打败世嘉，很容易。模拟世嘉，很难。SS推出差不多10年了，目前仍然没有一个模拟器能够达到比较完美的程度，在世嘉官方支持下制作的最强的土星模拟器GIRIGIRI在兼容性方面的缺陷无法让人得出“土星的模拟已经结束”的结论。至于DC的模拟器么，大家只要想想土星，就不会对之抱太大期望。

3个月之前，DC模拟的领先者还是活跃于前年的ICARUS，这个模拟器可以运行《死或生2》，可以运行《莎木》，可以运行《灵魂能力》……这个模拟器其他的缺点没有，就是从来没有放出一个版本让大家爽一下——其实这也不算是个缺点，因为除非你能买到一块主频8G的CPU，否则就不要指望ICARUS以全速运行这些游戏。然后呢？ICARUS就处于疑似死亡状态了，至于当初作者夸下的海口：要模拟世嘉的Naomi系列基板，也不再被人提起。

今年4月8日，外界第一次知晓了Chanka的存在。那又怎么样？已经公布的DC模拟器最少也有五六个了，进度极为整齐地停留在运行BIOS的阶段。要是问一问DC为何如此难搞定，回答不外乎是DC的CPU很难对付，光碟系统没法伺候等等。但4月14日，Chanka小组接受采访时说《索尼克大冒险》等游戏已经可以运行，而且现在他们已经准备加入声音的模拟——这时，我们已经闻到了一点点不一样的味道——这个模拟器很可能改变整个DC模拟的格局。最为关键的是，访谈中他们表示准备在6月底放出Chanka的第一个版本。5月中旬，www.Emulatronia.com放出了一大堆图片：《索尼克大冒险2》、《虚幻》、《罪恶装备X》和《生化危机：维罗尼卡》！

是啊，高手做事哪有那么多jjww的，上帝创造世界不也才用了七天么？给高手们3个月的时间已经足够。Chanka三人组Baktery、Unai和Garrofl在这3个月内吃完了很多头疼药后，于5月29日拿出了自己的第一批版本：Chanka Alpha 0.1（Alpha版本：内部测试版）。这一批版本有3个，分别是正常版本、Capcom特别版和新图形引擎版本。他们绝非孤军奋战，感谢名单上又是那些活跃在模拟圈的名字：神奇的NGC模拟器作者之一ector，西班牙人Elsemi（哦，想起来了，这位强人自己也写过DC模拟器的，而且史上第一次运行了一个商业游戏——《南梦宫博物馆》）等等。有如此多高人相助，提前一个月达到能够放出测试版的程度不算出人意料。

尽管如此，作为第一个公开版本，蜘蛛根本没有期望Chanka能够让我们运行各种复杂的3D游戏，没有期望能够让我们享受到音乐，没有期望能够以一种比较主流的配置以合理的速度跑一下DC上的各个大作，没有期望能够支持记忆卡，因为我怕自己太过失望。但蜘蛛只是随便看看各大模拟器论坛上热火朝天的劲儿，就无比兴奋地发现俺统统失算了。除了BLEEM和ULTRAHLE，蜘蛛还没想起来哪个次时代主机模拟器的第一个版本就有如此高的完成度。官方网站表示，主频2G的CPU应该可以以正常的速度跑商业游戏，这真是太谦虚了

有玩家跑2D格斗游戏和《斑鸠》的速度达到了80帧，在BBS上询问如何才能对模拟器进行限速，这个……这位朋友又不愿意把自己的ATHLON XP3200+和蜘蛛的1700+换一下，又不愿意把他的内存拆下256兆来交蜘蛛代管，所以只好等下一个版本了。

玩家评价一个模拟器的标准，自然是各个大作的运行情况，Chanka交出了一张令人激动的成绩单：

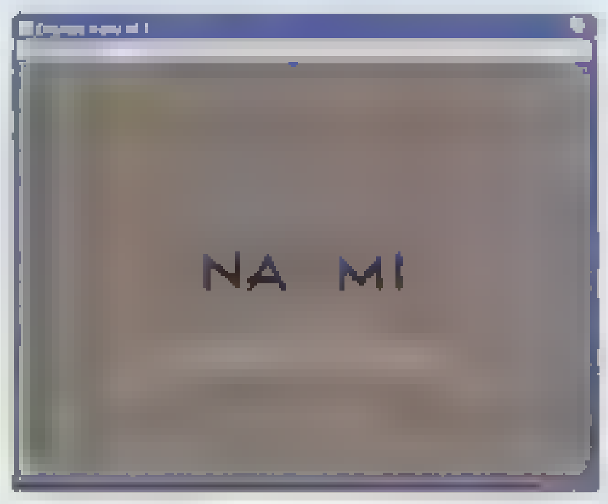
《灵魂能力》的运行极为出色，除了人物没有影子，图像再没有其他的缺陷，完美通关自然是小CASE，速度在AMD的3000+和512兆内存支持下也还可以稳定在60帧上下（蜘蛛就因为看了《灵魂能力》，把持不住自己买了DC的）；

《生化危机：维罗尼卡》的流畅程度令人讶异，但容易定机，蜘蛛这里建议有电脑的玩家等下个版本出来再用模拟器玩一遍，看一下高清晰的《生化危机》是什么样子（想当年钟情“《生化》系列”的某编还是个穷学生，就是因为买了PS玩《生化危机》、《WE》和《MGS》，没钱买DC和正版《生化危机：维罗尼卡》，情急之下，为了能玩到这个游戏而来到编辑部的，究竟是谁偶就不说了）；

《索尼克大冒险2》、《死亡之屋2》正常运行；《梦游美国2001》、《Gigawing2》一切OK；《疯狂出租车》、《漫画英雄对卡普空》的图像和声音完全正确；《海豚Ecco》没发现问题；《喷射小子》、《斑鸠》更不在话下。

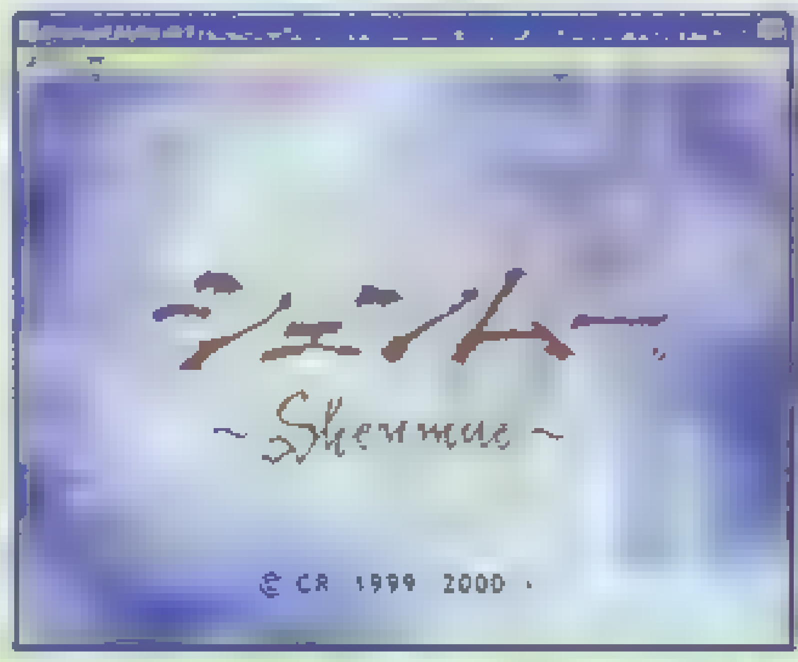
那……《莎木》呢？那个无数玩家魂牵梦绕的《莎木》呢？暂时不能运行。不过，一个只开发了3个月就能够几乎完美运行《灵魂能力》的DC模拟器，离完美模拟还需要的时间怎么可能太长？担心纯属多余，这个模拟器的进展以天甚至是小时来计算，作者已经放出了《莎木》、《莎木2》以及《莎木PASSPORT》的运行抓图，莎花和芭月凉也将在我们的PC上再次演绎那回肠荡气的缠绵故事。与那些放出一个抓图就对大家说不要问新版本推出时间的其他模拟器作者不同，他们很愿意让大家分享最新的成果，表示新的后续版本会很快推出。

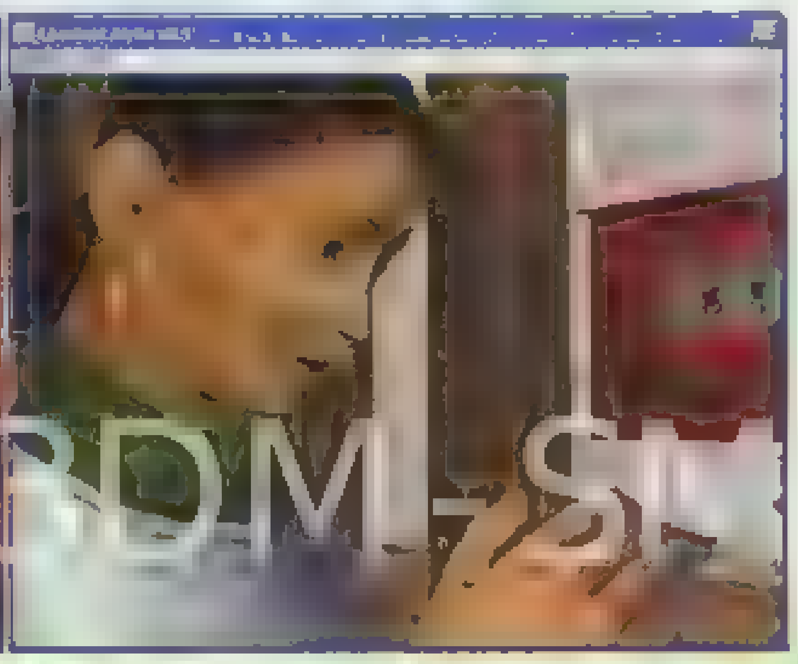
一时间，著名BT下载站点www.suprnova.org的DC区和www3.emu-zone.org的BT下载区热火朝天。好了，又有人可以抓住模拟器支持盗版的口实——这个模拟器竟然不支持正版游戏的读取、运行，而且碟片必须是自启动光碟或是镜像，要不然就要自己制作直读自启动盘（蜘蛛晕，尽管自己动手制作直读盘不算复杂）。原因很简单，大家用脚趾头想一下就知道，咱们PC机使用的光驱无法读取GD ROM（纱迦、D·S抓狂中）。不过在蜘蛛看来，对一个已经退出主流市场的主机来说，这不能算是什么罪过。况且，使用虚拟光驱的好处之一就是读盘飞快，LOADING时间大幅度减少。



一些想象力丰富的热心玩家甚至又想起了当初ICARUS吹出的牛皮，甚至又联想起为MAME提供ROM的GURU为此而收集的Naomi的一些基板和ROM，发信问主管MAME的HAZE大人在彻底扫清PSX互换基板之后何时可以让MAME也关照一下DC的近亲Naomi和Atomiswave系列基板，HAZE的回答并不乐观——Naomi系列是目前仍在活跃的街机平台，MAME近期不准备对它下手。

只是，DC和Naomi的硬件如此之接近，除了存储和加密等家用机和街机不得不有的区别之外，剩下的差别仅仅是内存容量不同。既然如此，一个已经成型的DC模拟器显示出Naomi的启动画面也不出乎人们的意料了。GURU的成果终于在Chanka上找到了用武之地。现在，想要完成Naomi的模拟需要的不光是Chanka小组的天才和努力，还需要美金，GURU他们需要新的设备来搞定Naomi基板的各种保护和加密。蜘蛛似乎已经闻到了一点点《VR战士4》的味道，开始期待在PC上欣赏一下莎拉·布赖恩特JJ曼妙身姿的那一天——哪怕以“每帧60秒”的速度。顺便在这里祝贺《格斗之王》的“扇子”们，你们可以稍微指望一下在街机模拟器上玩到最新作。一眨眼，模拟器离包圆可说又进了一步了。





本文仅为作者个人观点 不代表本刊立场

托普 CIA 相关问题

最近又陆续收到不少读者询问关于上海托普信息技术学院及加拿大高科技互动艺术学院(CIA)联合招生的一些相关问题，对此感兴趣的朋友提出的问题主要集中在学制、专业、设施、师资力量，以及最受关注的就业问题上。为此，我们特别询问了校方，以下便是校方给予的答案。

校方回答：2002 年 CIA 与上海托普全面合作，在中国大陆开展动画游戏专业教育以来引起了强烈反响。第四期班将于近期开办，分为游戏动画及游戏程序设计、影视动画三个专业，为求打好基础，进一步强化实战项目技巧训练，使学生能更好地适应企业的要求，新班在学制上调整为一年(全日制)，学生将于6月中旬毕业。我们的软硬件设施建设在国内处于领先地位，师资力量也是我们的优势所在。关于主要师资，我们在招生信息中有详细说明，这里就不再赘述了。为了给学生创造一个良好的就业渠道，校方设立专人负责就业推荐工作，已与近百家企业进行了密切的接触与交流，包括盛大、昱泉、水晶石、第九城市、鑫诺科技、万向通信、上海卡通影视、上影数码在内的众多国内著名游戏、动画、影视企业纷纷主动联系前来挑选学生，就业形势十分喜人，基本解决了学生的后顾之忧。

小女子最近在玩《最终幻想 X 国际版》，遇上一些让人头痛的问题，请大人们教教小女子怎么解决。①偶现在去找暗黑召唤兽过招，暗黑伊克西翁居然还有一个影子？打败暗黑用心棒后它老人家还追着偶跑，天啊！要怎么样才能让它们完全消失？②雇用水球球员是不是等级越高越好？偶干掉暗黑瓦尔弗雷后回到村子，在织布的房子里发现了一位 LV4 的女性自由球员，不知道值得雇用吗？③ LULU 的 OD 技怎么用？偶不会……（惭愧地说……）希望大人们赐教！④不知道大人们会不会用防蚊水这种东东？偶发现这玩意对手柄的杀伤力非常大（偶用的是那个隆 X 奇牌的防蚊水），偶手上还残留着防蚊水的时候就去拿手柄，谁知十分钟后手柄上多了一个水的烙印！心痛啊……建议大人们还有众多玩家涂这种东西时一定要小心。【LYNN】

胜负师：①那并不是影子，暗黑伊克西翁就是要打两次才行的，而暗黑用心棒一共要打五次，这样它们才会完全消失。其他的暗黑召唤兽只用打一次。②球员的强弱主要看基本能力和成长度，等级倒不是特别重要。选择球员自由度很高，可慢慢寻找各位置的强力球员。③这是个老问题了，LULU 的 OD 技是要在限定时间内连续转动右摇杆，这样可以增加魔法的攻击回数。转动时不要一味求快，只要是要转得圆。不过这一招 OD 技的实用度比起其他角色的确是低了些。④原来防蚊水会腐蚀手柄，LYNN 小姐也算给了大家一个经验。其实使用日化产品后最好还是将手洗净再拿手柄或掌机，很难说会不会有腐蚀作用，手柄也就算了，要是把 PSP、NDS 给腐蚀了，那就真的欲哭无泪了。

胜负师，你好。不知你玩了《红海2》没有，我有个问题想请教一下。我现在的完成率已达99%，全部关卡S级达成，全部武器均已改满，全部道具购入，全部动画看完，全部事典看完，浮游花已抓了50只，那剩下的1%要如何完成？5B 上说要完成怪物图鉴，就是去把怪物打死然后回来卖钱，但似乎这是个无止境的工作？如果胜负兄解答不了，还请麻烦纱迦出马。【Email 问题】

胜负师：这最后的1%确实是相当麻烦，要得到收集 60 只浮游花后才可取得的黄金卡才能凑齐这 1% 的完成率。由于取得方法和条件十分复杂，在没有官方资料的情况下几乎不可能完成收集工作，所以纱迦当初制作攻略时也无能为力。近日官方资料已经公布，并得到验证，具体方法请参看本期的“大热秘技”。

胜负师大人，最近我在玩《DQ V》，并且已经完成了所有的名产品收集，等级已经到5级400多点了，请问有什么奖励吗？听人说能打开名产博物馆老爷爷房间的宝箱，是不是这样的啊？盼答！谢谢！【Penny Hong】

胜负师：告诉你一个坏消息，经沙罗等人证实，所谓的名产品收集纯粹就是一个收集活动，不会取得任何奖励。

胜哥：你好！最近偶玩《影之心2》，有两个问题想请教。①我打到日本桥，攻略上说控制约瑟夫前往右边的公园偷听威尔跟卡琳的谈话，但我走过去发现那里就2个NPC，兜了半天没发生剧情，日本桥估计也就3个场景，难道我把左右分错了？②《影之心》绝对是近期的佳作，那会不会有第3作？什么时候公布呢？望指点！【周小挺】

胜负师：①编辑部中《影之心2》通关者已有4人，他们在日本桥处均没有遇到过任何麻烦，因为这里并没有什么分支，剧情是单线的。所以请再试一试吧，说不定只是个小疏忽造成的。②这个问题在游戏中已经有所暗示。编辑人约瑟夫的妹妹在游戏中露了一小脸，而她的介绍中有这么一句“可能会在下一作中非常活跃”，所以“《影之心》系列”应该还会延续下去。至于什么时候公布……那就只有耐心等待了。

胜负师，您好！我是个《牧场物语 矿石镇的同伴们》的忠实“扇子”，不过却是一个小菜鸟，虽然看了 UCG 和《掌机王》的攻略研究，但还有几个问题想请教一下。①我把牛羊养在农场里，第二天早上它们却不高兴了，这是为什么啊？②把山上的大石头砸开有什么用吗？③哪个女孩子最好追啊？④教堂右上角的那个门，我去总是关着，怎么才能让门打开？【小菜鸟】

胜负师：①牛羊不高兴的原因不止一种，如果是养在农场里，那生气有可能是没有喂食物造成的。②砸开山上的大石头可以得到一个蘑菇。③不存在好追不好追的说法，每个女孩的条件机会均等，只要注意她们喜欢和讨厌的东西就能事半功倍。（每个女孩喜欢和讨厌的东西在攻略上有详细说明）④这一点之前也说明过，需要提高与神父之间的好感度，发生剧情后就能把门打开了。

大家来找碴

多边形的英文小编寄语平时没注意看过，前几天闲时无聊，仔细一看吓了一跳，好多错啊！(－.－b)

①It's a such…… 应为It's such a……；

②It makes your life becomes……且不说有没有 make sth. do 这种用法，就算有也不能用becomes的说。似乎可以用make……into……

③be happened……似乎happen不能用被动语态的说。直接用 happen 就好

④严格地说，句子用 But 或者 and 开头不符合语法规则，当然英美也有许多大作家无视此条语法规则（就好像鲁迅对某些中文语法一样），作为学生，还是不要用 But 开头的好。此外，if 在表示条件时不能单独成句（表示愿望时可以作为感叹句的开头，似乎应当把后面的句号改成逗号不过我相信这可能是笔误）。

由于UCG的读者中有N多学生，要是以多边形的英语为范本的话……小多可不要生气啊！

【外交学院国际经济法研究生 周波】

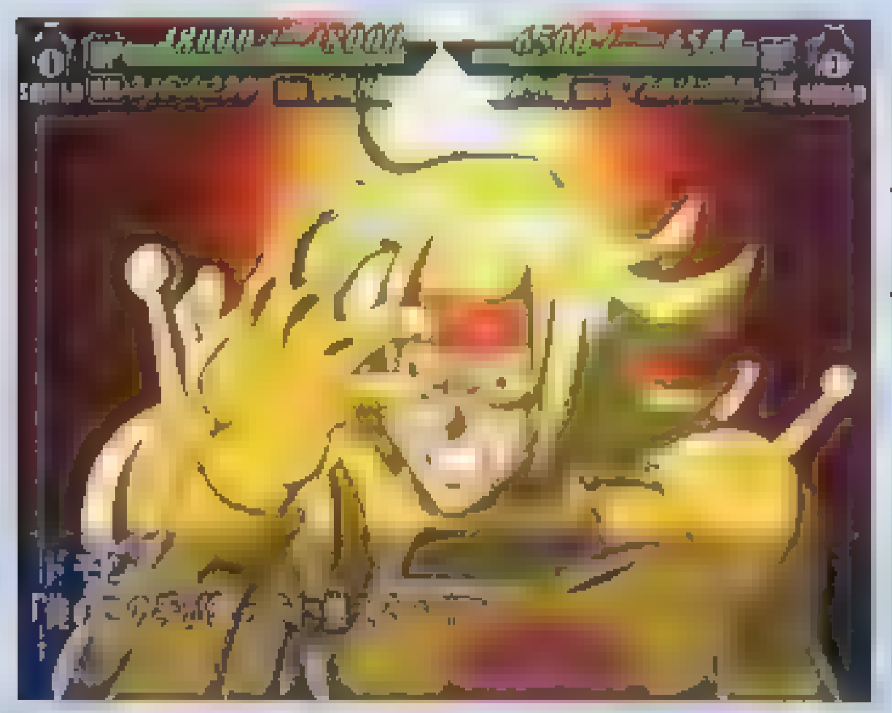
多边形：①此处属于笔误，应为“It's such a”；②make sth. do 的用法是存在的，这句话的错误在于后面的becomes不该加s，应该用动词的原型；③“what should be happened”这种说法并没有错误，happen 是可以使用被动语态的；④BUT开头并且全部大写，表示一种强调，算是特殊的用法，后面的句号确为笔误。多边形每期在小编寄语中最后一段话使用英语，并不是为了向大家炫耀多边形英语有多好，而是多边形十分喜欢英语，所以选择在每期表达小编心语的寄语中使用一段英文来阐述多边形的心情（个人认为有时用英语表达心情会别有一种感觉）。由于都是非常随意且口语化的句子，所以就会出现一些不符合语法规则的说法，虽然不能说错，但是有可能会对学生读者产生误导作用，还有一些不该出现的笔误……多边形在此检讨。感谢周波读者的细心，多边形一定在以后的小编寄语中注意这个问题。（BTW：多边形的专业是国际金融，和周波朋友的专业颇有些靠边哦。）

邪魔院

邪魔天使的随笔

皆（みんな）さん～お元気（げんき）ですか。楽（たの）しいですか。僕（ぼく）は楽しいですよ。邪魔院（じゃまいん）がきれいになりましたからさ。なんと気持（きも）ちいいぃぃぃぃ！ええ～E3はもう終（お）わって、どんなゲームに気（き）に入（い）ったの？僕はやっぱファイナルファンタジーXIIを期待（きたい）していますね。今（いま）、神作（しんさく）という二文字（ふたもじ）が流行（はや）っていて、僕にとってファイナルファンタジーXIIは神作です！（大家还好吗？过得还愉快吧，反正我还觉得不错，因为“邪魔院”变漂亮了，真是太爽了！嗯……E3已经结束了，大家找到什么满意的游戏没有？我最期待的还是《FF XII》。最近“神作”这个词非常流行，而对于我而言，《FF XII》就是神作啊！）

热血の机战



说到最近什么游戏最火，那么毫无疑问是《机战MX》，而《机战》最令人称道的就是热血的台词，这次小邪特意为大家精选了几个来欣赏！

——闇（やみ）ある所（ところ）、光（ひかり）あり…悪（あく）ある所、正義（せいぎ）あり！

——有黑暗的地方就有光明，有邪恶的地方就有正义。

罗姆每次出场的时候总会有一段慷慨激昂的演说，但是……老大，你这出场也未免太多了吧，最关键的是还不能跳过！难怪编辑部内N个人都抛弃了这个角色。

——貴様（きさま）に名乘（なの）る名（な）はない！

我没有必要告诉你我的名字！

又是罗姆大人的经典台词，记得以前还有个什么跟报名有关的……哦，想起来了，是《仙乐传说》中罗伊德的“在问别人名字前先要报上自己的名字。”

——ごめんなさい、こういう時（とき）どんな顔（かお）すればいいのか、わからないの。

——笑（わら）えばいいんだ。

——对不起，在这种时候我不知道该用什么表情来面对你。

——只要笑就够了。

绫波！绫波！（众人：快，把这神经病扔出去！）咳咳……（邪魔拼命爬了回来）不可否认，当年N多人看到这个情节时激动得一把鼻涕一把泪（不可否认，在下就是其中一个），绫波丽那经典的一笑实在是太迷人了！

——いくぞっ！流派（りゅうは）！東方不敗（とうほうふはい）の名のもとに！俺（おれ）のこの手（て）が真っ赤（まっか）に燃（も）える！勝利（しょうり）をつかめと轟（とどろ）き叫（さけ）ぶ！ばぁぁぁぁぁくねつ！ゴッドフィンガァァァァッ！石破（せきは）っ！天驚（てんきょう）けぇぇぇぇぇぇん！

——いくぞっ！流派！以东方不败的名义！吾手燃烧着赤红的火焰！呼唤着握住胜利！爆热！神之手指！石破天惊拳！

热血！热血！太热血了！音乐热血，招式热血！每次看到多豪发石破天惊拳的时候就感到一种力量的美感！虽然动画被称为“高达版的圣斗士”，但不可否认，在《机战》中多豪的实力从来都没削弱过，从来都是最强人物之一！也许在真实系不断削弱的今天，只有这个角色才能给高达角色挽回点面子吧。（阿修罗跳出：多豪是超级系！是超级系！）

注：写下此段话的邪魔正在听《我（わ）が心（こころ）、明鏡止水（めいきょうしすい）～されどこの掌（しょう）は烈火（れっか）の如（ごと）く》。

日本文化一角

说实话，邪魔对一个国家的文化是很感兴趣的，特别是那些传统的文化，因为只有传统文化才能体现得出一个国家的真实的一面。日本文化虽说是一种外来文化，但通过它自身的融会贯通，又演变成了自己独有的文化，说起来还真不可思议啊。

文字

这已经是被多次提到的东西。现代日语中有3种文字：表意的汉字、表音的平假名和片假名。最初日语里是没文字的，在公元5世纪的时候才从中国引进汉字，使用汉字进行文字记录。不过那些汉字都是用日语的读法来读的，后来基于那些汉字，再创造了表音的文字，那就是假名。文字的确立是在平安时代（公元794～1185年），而世界最早的长篇小说《源氏物语》就是用假名书写的。现在，片假名一般用来表外来语，汉字和平假名用来书写文章，另外用罗马字来注音。

芸者（げいしゃ）

对于西方人而言，“芸者”是一个很神秘的并充满了东方岛国情调的职业。其实它指的是以在宴会上献艺助兴为职业的女性，不过在有一段时间内人们对其产生了很强的误解。她们的特点是：结日本发，身着和服在旅店、料理亭献艺。唱歌、弹三弦、跳舞就是她们的主要工作。而到了现在，由于其继承了日本传统的艺术，所以反而成了很珍贵的职业了。

カラオケ

这就是我们中国人俗称的“卡拉OK”了。カラオケ的“カラ”源自“空（から）っぽ”（空的），“オケ”是“オーケストラ”（英语orchestra，管弦乐、管弦乐队的意思），那么カラオケ就是指没有人声的音乐。卡拉OK的装置在70年代中期开始在日本发售，并在酒店和酒吧里掀起了狂潮，成为平民娱乐的代表。既可以消除工作压力又能活跃气氛，甚至还成为了情侣约会不可或缺的一项活动。

日语Q&A

Q：日语中表原因的用法有哪些呢？

A：日语中表原因的用法有很多种，那就说些常用的吧。常用表原因的有：から、ので、で等。比如：大変（たいへん）疲（つか）れたから、倒（たお）れてしまった。（因为太累而病倒了。）ちょっと用事（ようじ）があるので、先（さき）に帰（かえ）る。（我有点事，先回去了。）頭痛（ずつう）で学校（がっこう）に来（こ）ない。（因为头疼，所以没来学校。）

MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

关于三星 X108

Q：请问X108的电池可以使用多久？

A：如果每天都有一些短信和电话要处理，那么X108的待机时间不会超过2天（夜间不关机）。如果经常下载图片或者玩游戏的话，每天充电是不可避免的。

Q：X108和X608外形基本相同，只是X108没有摄像头。请问它们的屏幕显示效果相同吗？

A：不相同。X108采用廉价的特制UFB液晶屏幕，显示效果要差很多，当然价格也相对便宜一些。

Q：购买水货的X108需要注意些什么？

A：现在X108行货也只有1450元左右，水货停留在1000元以上，差价不是很大。目前水货市场上X108的翻新机出现概率不是很高，但普遍存在假电池、假充电器（线充和座充都有假冒伪劣）现象，购买时需要仔细鉴别，最好能跟行家一起去。如果实在讨厌麻烦，又忍得住诱惑，不妨再攒点钱，等一段时间买行货，毕竟这款机器还有不小的调价空间。

Q：请问X108的中文输入法怎么样？

A：X108采用了近期三星手机上通用的智能拼音输入法的改良版本，T9输入，支持联想词组，可以直接选音节（新加入的功能），只是切换中文／英文／数字输入状态麻烦一些，但总体来讲输入速度还是相当快的，仅次于Nokia，与SonyEricsson的主流机型输入速度相近。

UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

奖 6月除了有大家期待的游戏外，大家还不要忘记"短信新闻"公布大抽奖哦！4月份送出了PS2后，5月份继续送出更实用、更方便的MP3播放器，那么现在公布5月份的中奖者

来自重庆的巫健

手机号码是139****5525

奖品将于一个月内寄出，同时请大家更踊跃参与UCG MOBILE的各个栏目。（定制短信新闻的方法：发送RB到3355700）下期的奖品是"享受更高质量音乐的CD随身听"。

彩图下载Ver.3

玩家热血推荐

胜负师推荐 《皇牌空战4》 发送520019到3355

GOUKI推荐 《潜龙谍影3》 发送520020到3355

GOUKI 发送520018到3355

纱迦 发送520017到3355

猫太 发送520016到3355

《最终幻想XI》 发送520012到3355

《生化危机0》 发送520013到3355

《生化危机4》 发送520014到3355

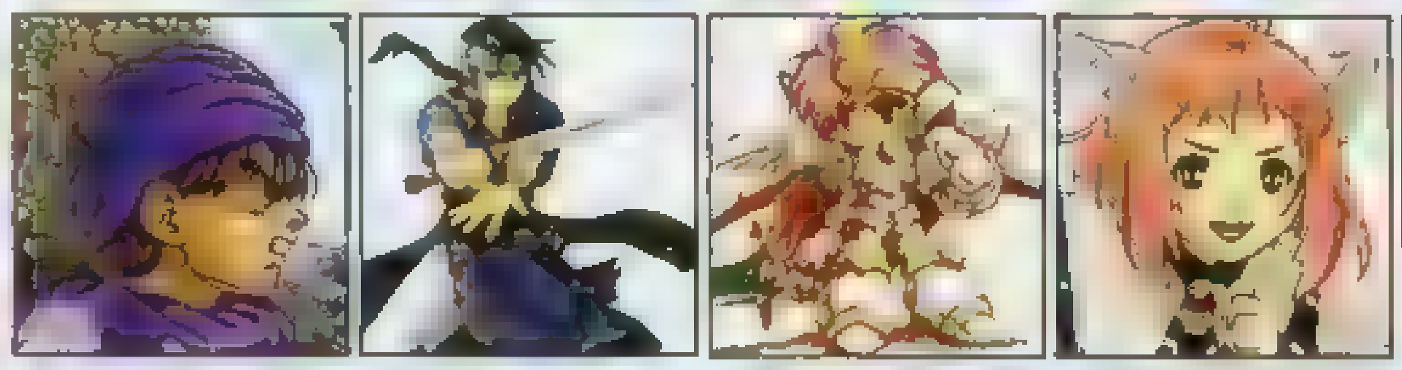
《铁拳5》 发送520015到3355

《塞尔达传说（暂名）》 发送520010到3355

《最终幻想X》 发送520011到3355

发送图片代码到3355（每张资费2元），游戏大作、经典画面全部在手机上展现。本期应读者们的要求，送上最受欢迎的猫太、纱迦和GOUKI3个小编形象，以后会陆续登出其他小编的形象图片，大家不要错过哦！

发送520001到3355　发送520002到3355　发送520003到3355　发送520004到3355　发送520005到3355



发送520006到3355　发送520009到3355　发送520007到3355　发送520008到3355

热门图片由您决定

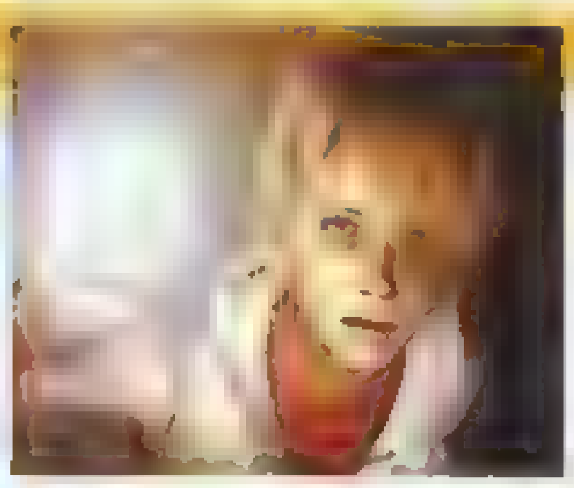
出后期热门图片

铃声下载 Ver.2

一款大作离不开动人的乐曲，同样，一部手机总少不了悦耳的铃声。UCG MOBILE为你奉上"铃声下载第2击"，**发送铃声代码到3355（每首资费2元）**，3款大作铃声——送到你的手机中。

也许你会对《最终幻想IX》中的角色感到不够魅力，也许你对游戏中的简易难度表示不满，但你惟一不可以否认的就是游戏中的每一个旋律和这首由白鸟英美子唱下的经典歌曲。

《Melodies Of Life》
发送210707到3355



《You're Not Here》
发送210708到3355

一个成功的恐怖游戏除了要在怪物设定上花工夫外，更重要的是要做出让人打颤的气氛。而要得到这种气氛的关键在于音乐的制作，这首《寂静岭3》的主题曲让你明白什么叫"恐怖"。

《星之海洋3》除了拥有高素质的游戏画面和丰富的游戏要素外，这首由著名歌手米仓千寻所唱的主题曲也成为了玩家们谈论一时的话题。

发送210720到3355

上期铃声

来自《最终幻想X-2》的《千言万语》 发送280003到3355

来自《仙乐传说》的《Starry Heavens》 发送280002到3355

来自《战国无双》的《Be The One》 发送280001到3355

您的地盘 您来选择

发送DC+您推荐的游戏音乐名到3355 7770，选出后期的读者自选铃声。

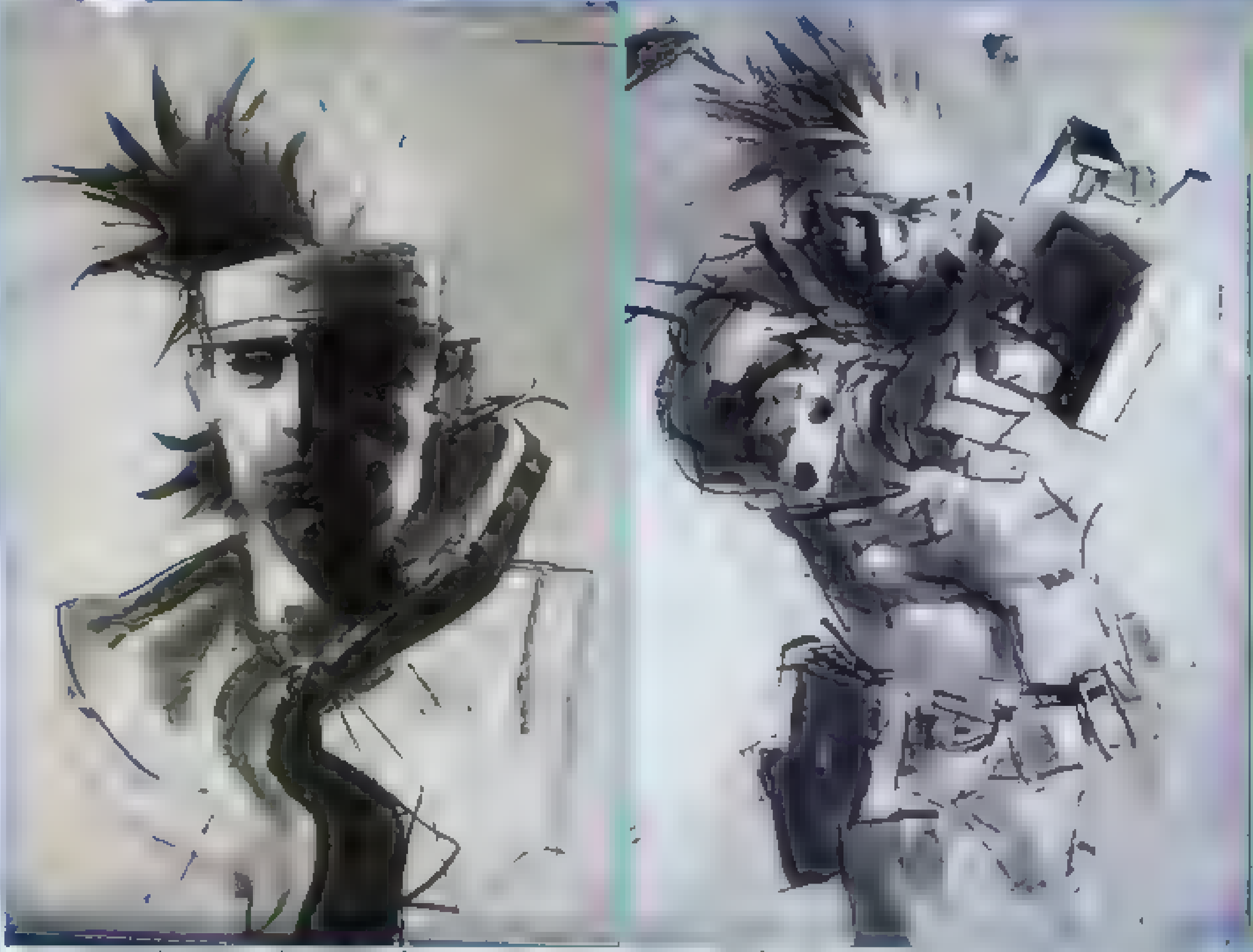
下载图片、铃声须知

◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

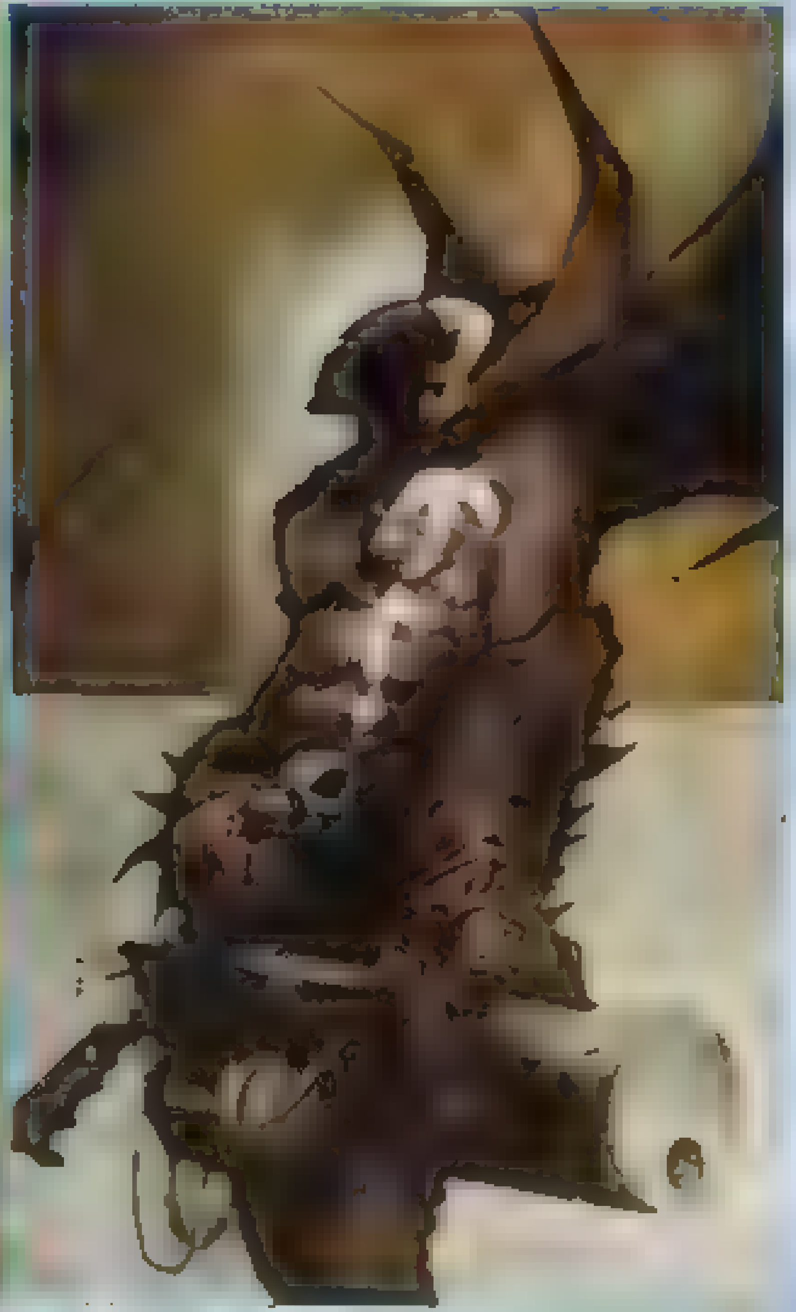
SOUL的秘密花园

夏天到了，天气炎热（●—●），不过没关系，UCG可是消暑良品哦，尤其是咱“SOUL的秘密花园”，哼哼，清凉着哪，不信的话，咱们下期走着瞧！

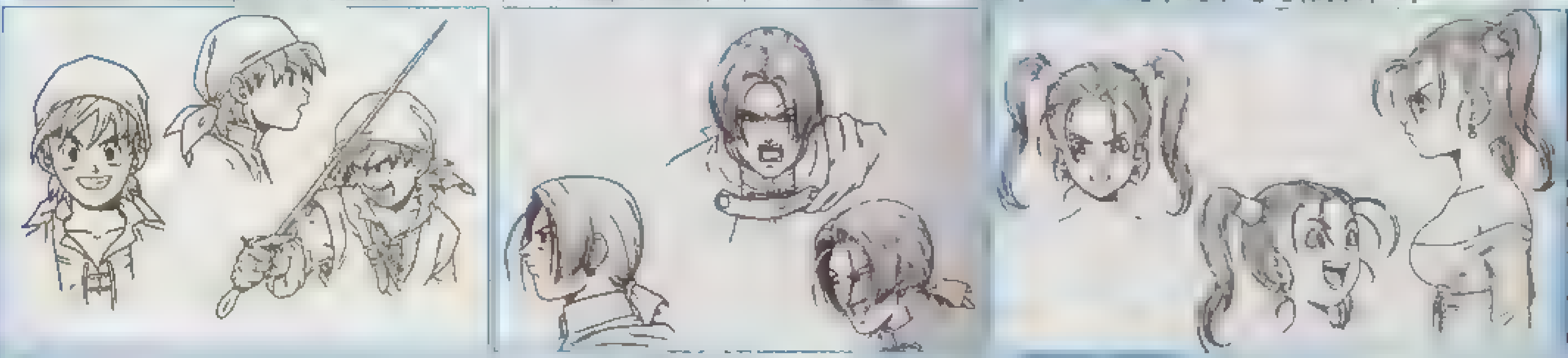


美国著名插画家、漫画家Ashley Wood（阿什历·伍德）再次与游戏结下不解之缘，这次由他担纲官方《潜龙谍影》漫画的画家，面对这样的画风，我们不得不感叹——硬派！

阿什历·伍德为《真魂斗罗》绘制的超酷封面，这个大家还记忆犹新吧？



阿什历·伍德为《地狱再生侠》绘制的封面，其硬派风格流露。



《勇者斗恶龙VIII》人设的草图，看到主人公艾特、库库尔以及杰西卡极为生动的表情设定，不得不感叹，不愧是鸟山明啊！

游戏画面一张，给大家一个联想空间。

NGC《PIKMIN2》宣传画。小PIKMIN们搬东西的样子真太可爱了。要是有一天，你真的在家里看到这些可爱的PIKMIN们嘿咻嘿咻地搬东西，可别忘了赶快去拿个哨子指挥它们啊。

文　神之手

现代奇谭

——“《东京魔人学园》系列”巡礼

2003年，是《东京魔人学园》这一系列问世的第五个年头。而为了五周年纪念，在去年公布了本系列的四部新作。共包括GBA上复刻的《咒符封录》、PS2的《外法帖血风录》、PS2的《转生学园幻苍录》，以及《九龙妖魔学园》。这个5周年可真是声势浩大气势磅礴。2004年5月27日，《转生学园幻苍录》发售。为了令大家对这个系列有个比较简单的认识，因此我们才特此准备了这篇文章，希望还能够令各位满意吧。

东魔：弥漫着东方神秘主义色彩的校园冒险

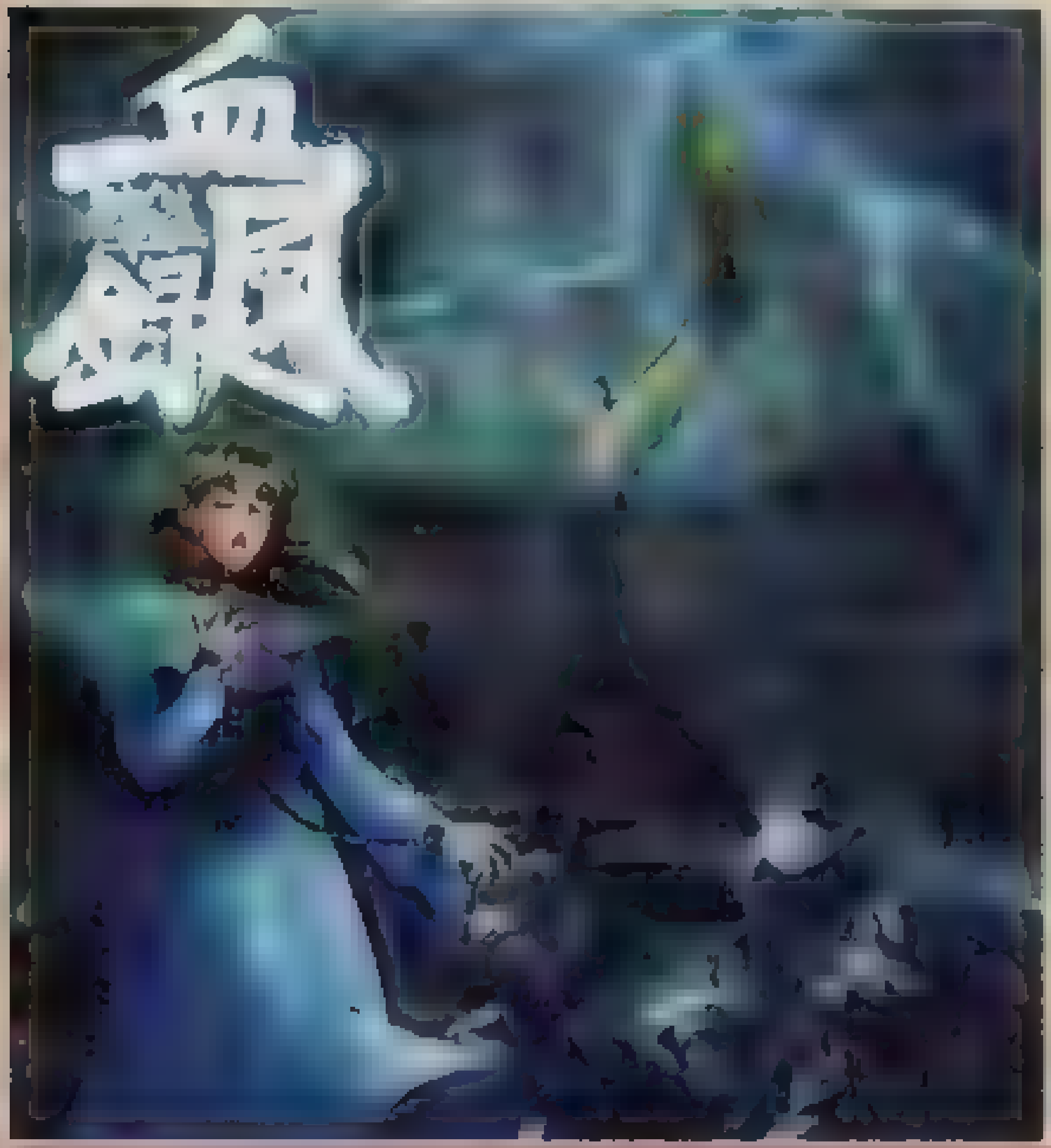
如果要用一句话概括“《东魔》系列”的话，那么上面的这个标题大概是最恰当不过的了。

这里的“神秘主义”指的是Occult，Occult一词包含的内容，在西方主要指占星术、降灵术、炼金术等。东方的Occult则是包含阴阳五行、八卦、式神、咒符这些。

虽然都是动漫游戏里常见的奇幻要素，但实际上，真正在游戏里用到Occult的并不多。大多数游戏里的奇幻要素都源于DND体系及其变形，或者已经完全面目全非的改编。

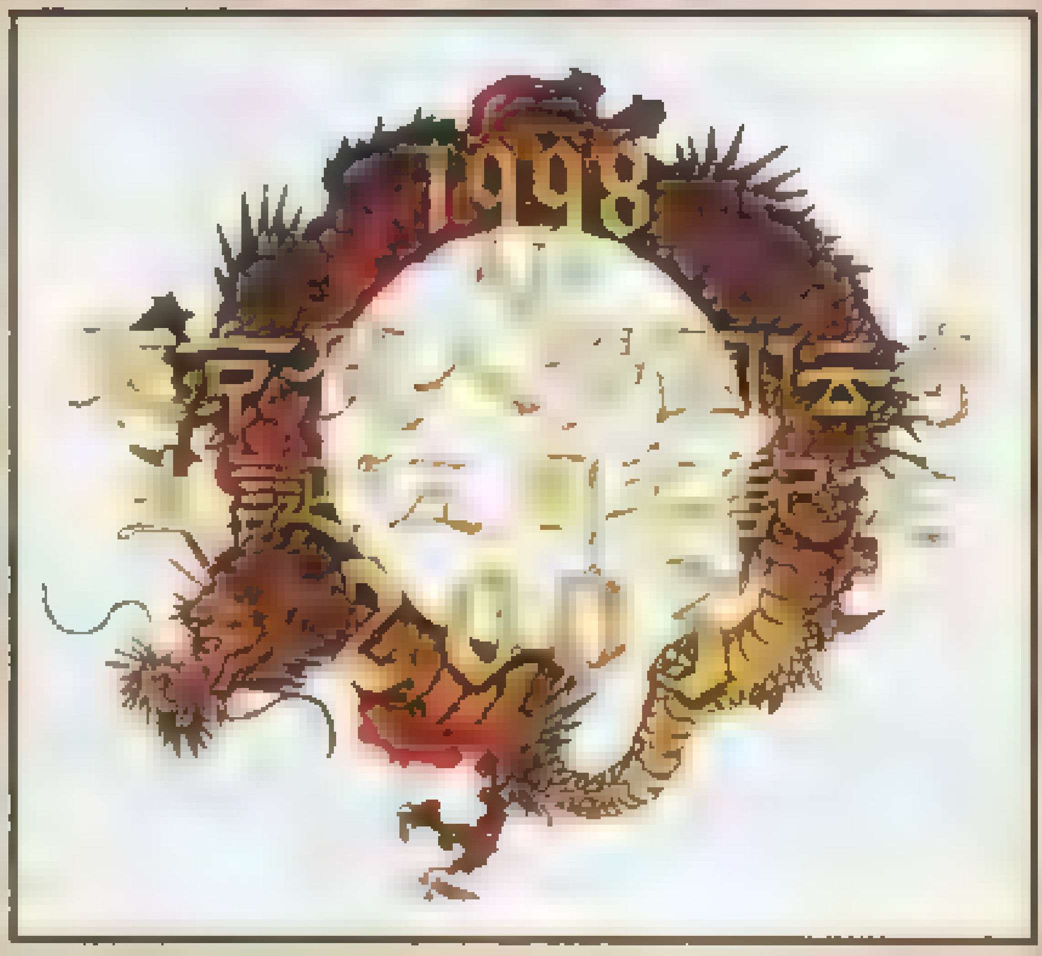
所以当初在本人第一次接触这个时，由于感到了很浓厚的Occult气息，于是一下子来了兴趣（倒不是说对于Occult有特殊的爱好，而是本人喜欢看到新鲜的东西）。虽然当时这个系列还一点名气都没有，但最终的事实证明了我的眼光是对的，这的确是个一炮而红的异色作品。

本来，Occult一词所包含的那些印象，是很不容易为一般大众所接受的。“《东魔》系列”之所以能抓住大量青少年消费者，奥妙就在于将Occult和校园题材的结合，利用校园的明快气氛（青春呀、热血呀、夕阳呀！）掩盖了Occult的阴翳。让充满青春活力的少男少女成为剧本的注目焦点，让Occult要素隐藏在背景里。所谓从同人女到OTAKU都能得到满足的做法，就是这样了（汗）。何况，处在青春期的人，总是对于不明事物有着旺盛的好奇心吧。



“《东魔》系列”的系统也很有特色。恋爱AVG式的剧情部分+S·RPG式的战斗部分。要说类似的话……大概也只有“《樱大战》系列”吧。（不过也仅仅只是系统而已，气氛上实在是天差地别……）

在战棋类游戏越来越不景气的今天，这个系列还能坚持下来，可以说是归功于相当讨巧的系统——战棋部分的难度并不大，使得不喜欢战棋类游戏的玩家也可以迅速PASS过去，将注意力重点放在和角色交往、谈话的剧情部分；而喜欢战棋类游戏的玩家，也可以去挑战专门为此准备的隐藏迷宫。从剧情派玩家到系统派玩家，都可以得到满足。这也是魔人学园系列能得以成功的原因之一。



虽然上面说AVG部分类似恋爱游戏，但是并不是单纯的提高好感度这么简单。这里需要提到魔人学园独自的角色加入系统。虽然是战棋类S·RPG，但“《东魔》系列”里的角色加入并不是《机战》或者《火焰之纹章》里那样直接在战场上说得。

游戏每一作都有数目众多的伙伴，但是除去初期数名固定剧情加入的人外，其余的伙伴能否加入，全部都要看玩家在AVG模式里与其交谈的效果。一般来说，每一章都会有新的角色出现参与剧情战斗，在此期间玩家可以有机会和新角色提升好感度。如果到章节结束时该角色对主人公的印象良好，就会留下加入。反之则是离去再也不会出现。因此AVG模式对于玩家来说不再是单纯的看看剧情、提升个好感那么简单，而是关系到己方出战阵容的大问题。相信这样的系统，也会使得玩家对于剧情模式的投入度增加不少。

AVG模式里，面对角色的问话，主人公不是用台词回答，而是作出愤怒·冷静·烦恼·悲哀·同意·喜悦·友好·爱情·无视共9种反应。（分别对应手柄十字键的四方向和四个按钮，什么都不选择就是无视）藉着这个系统玩家可以作出非常丰富的感情表现，当然，也给正确完成对话带来了一定的麻烦……

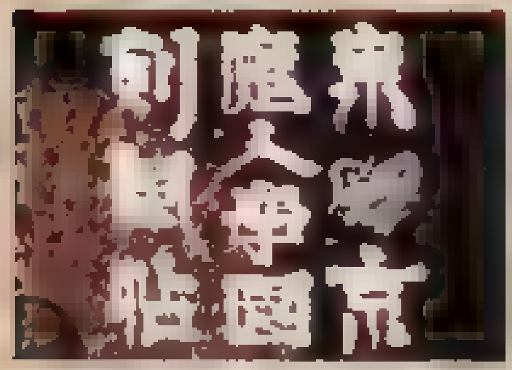
本作全系列的角色设定和游戏里的插绘是小林美智担当，从画风上偏向少女漫画，人物相当美形。角色性格鲜明类型丰富而且美形，相信也是这系列从开山之作就能走红的重要原因。（不过，这点在已经发售的《转生学园幻苍录》以及即将发售的《九龙妖魔学园纪》中发生了改变，《转生》的人设是岩崎美奈子，以前是FALCOM公司的画师；而《九龙》的人设则是斋藤岬）

此外，游戏里的背景全部采用实景拍摄，这个也是亮点之一。从初代的《剑风帖》开始，制作公司为了这个游戏便特地建了一个摄影村，投入的人力物力可见一斑。

下面，就让我们对于已经发售过的作品来一个简单的回顾，看看“《东魔》系列”这5年来走过的轨迹吧。对了，“魔人”一词，在游戏里指代敌我双方所有身怀异能的人，也就是超人，并没有善恶的意思在内。“魔人学园”就是魔人们聚集的学园，如果叫“超人学园”的话，也太难听了点……

全系列作品回顾

《东京魔人学园剑风帖》



值得纪念的系列第一作，但在系统上已经有了极高的完成度，此后的作品，都只是在这一作的系统基础上作出改良，没有任何较大的变动。

时间是1998年，东京都（不要问为什么又是东京。西有纽约东有东京，是为世界两大魔都。这个已经是常识了……）新宿，有着百年以上古老历史的高校——真神学园，一个名叫绯勇龙麻的少年转校到这里，认识了4个身怀绝技的同学，冒险故事从此展开……

监督今井秋芳的Occult嗜好倾向在这里表露无疑。真神学园被设定为建在江户时代以来的古建筑废墟上，学园地下正好是整个东京的风水的中心，龙脉的交错点。天地灵气最浓厚的地点。校舍里侧，明智时代以来就荒废的废校舍，更是成为了魔物栖息的巢穴。这种地方，自然容易引来各种不速之客。

主人公绯勇龙麻自身也不是泛泛之辈，而是活跃在江户时代的魔人的后裔，同时也是四方中心兽——黄龙的化身。（南朱雀、北玄武，东青龙，西白虎，中心黄龙）而很快和他成为好友的是以下四人，是游戏里最初的伙伴，从角色设定上来说，也是少年漫画里最不可或缺的类型：

1.不良少年型。 剑道部部长蓬莱寺京一。明快活发的阳光男孩，是学校里最好的剑道高手，喜欢打架，学习成绩糟糕。很珍惜和主人公之间的友情，虽然设定上说是不良，说实话游戏里还真看不出任何不良的地方……

2.成熟男子型。 摔角部主将醍醐雄矢。身高1米9，体重100公斤，高大魁梧。责任感很强、关心伙伴，值得信赖的成熟男子。四方神兽里，白虎的化身。如果说京一是后期漫画里的新型不良少年的话，雄矢就像是早期漫画里那种穿着高领风衣、拿着竹刀、头上绑着头带的旧型不良少年。

3.活泼美少女型。 弓道部主将樱井小蒔。短发、短裙、泡泡袜，性格也是天真活泼。总之就是漫画里不可或缺的女二号类型。

4.温柔美女型。 有“学园圣女”之称，长发柳眉，典型的大美女型女孩美里葵。待[illegible]上，都是最最标准的女一号。她虽然是佛教里菩萨的化身，可使用的技能居然尽是基督教里的天使（晕倒）。可惜的是也许因为刻画有些过了头的献身精神和随时可以昏倒的纤弱体质（女菩萨，阿弥陀佛……），在“《东魔》系列”众多角色里的人气一直不高。流程上，玩家可以让主人公最后和她走到一起，不过还好“《东魔》系列”和樱大战一样的多重选择体制，最后和我一样地下美里选择他人的玩家相信也不在少数……

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

随着身为黄龙的主人公的到来，校园里开始发生怪事。随着故事的进行，身怀异能的伙伴们也逐渐聚集在主人公身边。全部伙伴一共有23人；角色可说是搜尽了动漫流行里的当红类型，从热血バカ到忍者高中生从熟女到罗莉从酷哥到帅男应有尽有。（顺便一提，剧情人物里有个叫做玛丽亚·阿鲁卡多的吸血鬼。玩过《恶魔城 月下的夜想曲》的玩家应该都记得这两个名字吧……）

作为系列第一作，本作系统的完成度高得惊人。人物采用了声优配音，不过不是全程这点有些可惜。（战斗时是全程配音）

战斗画面很像《樱大战》和《皇家骑士团》的风格，行动全部采用行动值来计算，特别值得一提的是很多技能带有吹飞效果——将击中的对手打飞老远。于是战斗里经常看到敌我双方角色乒乒乓乓飞来飞去，也算是“《东魔》系列”的特色之一。

和皇骑一样具有练习的系统，旧校舍作为一个和本编剧情完全无关的百层迷宫存在，在这里挑战升级以后再去进行剧情战斗就会非常简单。

《东京魔人学园胧绮谭》

本作并非新作，而是《剑风帖》的FAN DISK。因此其中大量的内容都需要对应《剑风帖》的记录。内容可说是完全FANS向的一款游戏，但对于玩过了《剑风帖》的玩家来说则是非常有价值的内容。

作中收录了主人公转校以前的“第0话”故事，本篇中没有交待的角色外传、全角色的ENDING。全部共120题的Occult知识问答。《剑风帖》里旧校舍的强化版真·旧校舍。

特别值得一提的是S·RPG玩家专用的挑战模式“螺旋洞”。不管在游戏里将角色锻炼得多么强大，在螺旋洞得战斗都是无用武之地。因为螺旋洞里的每一战都是以限定的人物、限定的条件展开。玩家必须开动全部脑筋，动用手上一切可能的条件才能完成战斗，有些时候甚至连一步也不能走错。螺旋洞共50战，每一战敌我出战阵容都不同，就像是50个棋盘的残局，等待着考验玩家对S·RPG的运算能力。

其中，对于《剑风帖》的FANS来说最有价值的就是完全版的ENDING了。在《剑风帖》中，根据玩家的选项ENDING会变化，但只有3种。而在《胧绮谭》里玩家可以随自己心意，和任何一个喜欢的角色迎来ENDING，这其中甚至还包括让主人公和热血的男子汉们迎来某种超乎友谊之外情感的结局……（完全恶搞）

虽然单纯的是《剑风帖》的资料片，但由于螺旋洞这一模式的存在，因此对于喜欢挑战高难度的S·RPG玩家来说，可以说是比《剑风帖》本篇还要耐玩的作品。

《东京魔人学园传奇 人之章～东京魔人学园剑风帖绘卷》

好长的名字……这就是笔者在看到这个游戏的情报时的第一印象。当初看到本作公布时，我还以为又是《剑风帖》的什么资料片。结果不过是将《剑风帖》、《胧绮谭》收录在一起，外加新作《外法帖》的预告的一个合集而已，因此，SKIP……

《东京魔人学园外法帖》

“《东魔》系列”实质上的新作，不过《外法帖》的时代背景放在了《剑风帖》数百年前，幕末的江户。从现代Occult学园传奇一变为古风的和式Occult。CD从剑风帖的2张变为了3张，分别为“阳”、“阴”、“邪”三个不同的剧本。

剧情模式变为了双重视点。阳之章是传统的主人公视点，主角是《剑风帖》的主人公，绯勇龙麻的祖先绯勇龙斗。伙伴有：

《剑风帖》里蓬莱寺京一的祖先，浪人剑客蓬莱寺京梧。挎着两把刀，懒散地穿着浴衣，不良的感觉比后代更甚。

《剑风帖》里醍醐雄矢的祖先，大和尚醍醐雄庆。怪力的僧人，形象很像侍魂里的花枫院骸罗。造型比起后代蛮了许多，但缺少了后代那种睿智的感觉。

《剑风帖》里樱井小时的祖先，弓道道场的女儿樱井小铃。造型有些像浪客剑心的卷町操，不过总觉得有那么股山贼娘的味儿…

《剑风帖》里美里葵的祖先，宿屋的女主人美里蓝。和服的传统美女，比起后代熟女一些，在残酷迫害基督教的幕府时代，依然使用基督教里的天使召唤。（晕倒）

主人公和这四人，作为德川方的势力，为了保护江户的太平和企图颠覆幕府的鬼道众作战。

阴之章则是操作反派人物，和主人公等战斗的鬼道众的角色，从反面的视点来进行同一个剧本。实际上，这个章里的人物反倒是比阳之章更加吸引人。

阴之章的主人公是《剑风帖》里的大反派九角天童的祖先九角天戒。其他人物或是《剑风帖》里己方伙伴的祖先，或是《剑风帖》里BOSS的祖先。

在阴阳两章斗完成以后，才能进入邪之章开始最后的剧情。角色分配上，也许是注

意到了《剑风帖》里己方伙伴太多，有一半的人必须坐冷板凳的教训，这次一开始就将众多的人物分散在了两个不同的章里，的确是很聪明的做法。

但是，由于这次的角色设定过于执着于先祖传承的关系，人物都有似曾相识的感觉，个性特色和新鲜感比起《剑风帖》弱化了许多，这固然也照顾了喜欢《剑风帖》人物的FANS，但从创新角度来说却是个遗憾。

战斗系统上，本作比起《剑风帖》来基本没有改变，就连方阵技（剑风帖里创立的合体攻击。只要特定的角色包围敌人就可以发动）的组合也大致相同。最大的新系统是式神系统，这也是《外法帖》的亮点。

式神系统非常独特，装备在角色身上以后，只有满足了特定的条件才会发动，发动的条件则是无奇不有。（例如：受到女性攻击、受到男性攻击、受到奇数数值的伤害、受到偶数数值的伤害、受到特定属性的攻击、行动力数值停留在特定数字……等等），给战斗增添了不少随机性的乐趣。式神的作出则很像“《女神转生》系列”里的恶魔合体，式神＋式神或式神＋道具就可以得到新的式神（虽然有些合成配方实在比较搞笑……白猿＋金刚环＝齐天大圣，难道说随便弄一只白猴子套个圈子就成了悟空吗……）

总体上，《外法帖》可谓《剑风帖》不过不失的续作，但失去了学园＋现代都市背景带来的亲近感，Occult的神秘气息比起《剑风帖》也有减弱。

今年7月PS2上的的《东京魔人学园 外法帖血风录》，其实就是《外法帖》的复刻版。剧情上，邪之章中加入了自北方渡海而来的北欧众神（造型实在是土得掉渣……），估计游戏本编不会有太大得的变化，但是既然是在PS2上的复刻，画面和音乐等就肯定也会相应提升。没有玩过PS版本的玩家，不妨等待这个Power up以后的复刻版吧。

《东京魔人学园符咒封录》

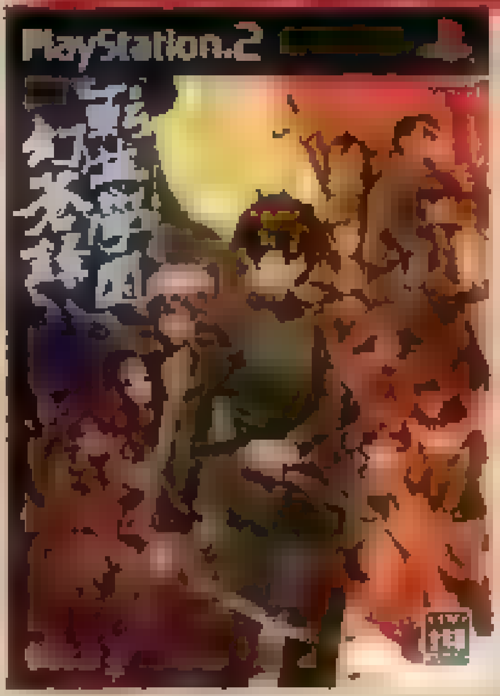
于2000年在WSC上发售的“幻之名作”，因为出在掌机上的缘故，系统有了很大改变，剧情模式依然是AVG形式，但战斗不再是战棋而是变为了卡片战斗。

所谓符咒封录，就是游戏里用来战斗的卡片。这一作的一个特色就是将包括《剑风帖》里的众多角色化为卡片来进行战斗。而在剧情上，则是是对剑风帖的补完。主人公依然是绯勇龙麻。但是却是以比较奇特的身份登场。在《剑风帖》的最终战中，绯勇身受重伤而住院治疗，灵魂离开了身体，却在另一个地方被陷入危机的少男少女作为式神召唤了出来。于是，为了解开当地魔化的秘密，被召唤出来的主角和两名召唤者开始了冒险。应该说，这是一个相当有新意的开端。

故事的最后，绯勇和新的伙伴一起战胜了BOSS“不死の邪王”，他的灵魂又返回到原来的身体，以前的伙伴前来庆祝他的出院——一切就好像没有发生过一样，唯独绯勇自己知道这个小小的外传故事。

由于卡片战斗的形式，这一作看起来更像是电子小说，不过也因此在剧情表达上有了更大的自由度。今年4月1日，本作在GBA上的复刻作品已经推出，系列的爱好者们一定不要错过。

《转生学园幻苍录》



于5月27日刚刚发售的新作，但素质并不能令人满意。魂神系统初看以为是个全新的系统，其实就是《外法帖》里式神的改进，因为缺少了式神的合体，更换反而变得更单调。其他剧情、画面、耐玩性都只能算是一般而已，而人设也未能给人留下印象。虽然岩崎美奈子画功相当好，但这次的人设却相当平庸，再一次说明了画技和创意是不搭杠的两码事。“《东魔》系列”原来就有较为浓厚的女性向味道，但还没有到引起男性玩家不适的地步，今回的人设就未免……太同人女向了吧……

实际上，女性向的氛围既是“《东魔》系列”抓住女性玩家的利器，另一方面也因此使得这个系列终究不能成为《机战》那样大众化的SRPG。今后是淡化这些成为大众化的游戏，还是继续加强这些成为少数女玩家的至爱，是该做出选择的时候了。

后记

说起来，一个系列能够维持5年以上的时间，总是有自己独到之处的。而“《东京魔人学园》系列”也是如此。（相比之下一两代而终的游戏实在是很多。）和同样充满了神秘主义气息的“《女神转生》系列”相比，“《东魔》系列”在人设、剧情上要更加容易为大众接受。

对于人物之间和感觉和剧情的发展，具有樱大战式的细腻描写，但是又不局限在爱情上，而是如实再现给玩家一个充满青春气息的学园生活。战斗系统并不马虎，看似仿“《皇骑》系列”实则有自己独到的创意。由于种种原因，本作在国内的人气度并不算高，但其品质则是毋庸置疑的。总之，如果你也是个和绯勇他们同龄，对于神秘的事物具有旺盛好奇心的年轻人的话，那么就请加入到魔人学园的冒险奇谈中来吧。

The End

www.plumbook.c

文：阿修罗、沙罗 协力：D·S

魂MAX 超级机器人大战MX

超级机器人大战MX	Banpresto	S·RPG
PS2	2004年5月27日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]日元

应援之系统解说

“燃烧吧，我的小宇宙！”哦不，错了，重来！“看吧！东方的大地正在火红地燃烧着！”两个月的延后让我们这些“机战饭”等得好不耐烦啊！于是一拿到游戏就迫不及待地搞了起来。正像寺田监督在访谈中所说的，他希望这一次的《MX》能够吸引更多新的玩家，所以作品的难度相当低。不过，考虑到我们的读者中有很多不懂日文的朋友，我们还是决定将游戏的攻略也做得“Light向”一点——该说的我们都会说，保证让你一看就懂！至于老玩家，你们就不要抱怨什么了，有时间的话多通关几遍吧！

好了，我们的热血魂魄中直击应援祝福友情……（略去所有精神指令名称）的《机战MX》攻略现在开始！

基本教程 1

操作方式

方向键	光标移动／项目选择
START	切换2D/3D地图显示方式
SELECT	开启／关闭帮助窗口
○	决定／调出菜单
△	机体变形
□	切换地图的不同阶层
×	取消／调出机体和地形状态
L1／R1	切换未行动的己方机体
L2 R2	切换敌方角色
左摇杆	同方向键
右摇杆	切换视角
L3	在地图上设置标记
R3	切换右摇杆的操作方式

基本教程 2

操作技巧

◆在大地图上按住△可以高速移动光标
◆在攻击、反击确认画面按△可以开启／关闭战斗动画
◆在攻击、反击确认画面按□可以开启／关闭援护和支援
◆在反击画面L1/R1为选择反击、防御以及回避。
◆在战斗动画中按×键可以直接退出到地图画面
◆长按SELECT键可以进入帮助模式，能够察看各种指令和数据的说明
◆在章节选择画面按L1键可以察看该章节强制出击的机体
◆在出击选择画面按L3键可以直接察看地图
◆在剧情部分同时按下R1和○键可以加快文字出现速度，同时按R1和START键可以跳过一段剧情
◆同时按下START、SELECT以及L1、L2、R1、R4这6个键就能够RESET，直接回到标题画面
◆在上述RESET操作后立刻按住SELECT键就能够直接进入中断存档的地方

基本教程 3

武器性能画面解说

1	攻击方式	分为格斗、射击以及格斗射击3种类型，用小图标表示
2	武器名	武器的名称
3	攻击力	武器的攻击力
4	射程	武器的射程距离，表现形式是“最短射程～最长射程”
5	命中	使用该武器时的命中率修正
6	移动攻击	有“P”标记表示该武器可以在移动后使用
7	属性	武器的属性，有“M”标记的为地图兵器，有“支”标记的为支援攻击用的武器
8	双重攻击	有“W”标记的表示该武器可以使用双重攻击
9	种别	武器的种类，“B”标记代表光束攻击武器、“G”标记代表重力武器、“实”标记代表实弹武器
10	扩散贯通	对敌人特殊防御的效果，“扩”标记表示可以令分身系能力无效，“贯”表示命中时可以将对方盾牌的防御力减为1/2
11	力场	与对手的特殊防御力场相关，“无效化”表示该武器可令对方所有力场不发生，“贯通”表示该武器可以无视除A.T.力场所有防御罩，“射体”表示该武器可以令A.T.力场外的所有防御罩效果减半
12	诱导	“○”标记表示该武器会被拥有特殊能力“ジャマー”的机体完全回避
13	建筑物破坏	“○”标记表示该武器可以破坏特定建筑物
14	弹数	有弹数限制的武器所剩余的残弹数量，表现形式为“现有弹数／最大弹数”
15	必要气力	表示使用该武器所必须拥有的气力值，表现形式为“必要气力（现有气力）”，现有气力为红色则无法使用该武器
16	消费EN	使用该武器所必需的EN，表现形式为“消费EN（现有EN）”，现有EN为红色时无法使用该武器
17	地形适应性	该武器对位于特定地形的敌人使用时的效果，从“S”到“－”分为5段，“S”表示适应效果最好，“－”表示该武器无法对该地形的敌人使用
18	必杀率补正	表示该武器出现会心一击的容易程度，加值越多越容易会心一击
19	必要技能	使用该武器的机师必须具备的技能，没有这项技能则无法使用
20	追加效果	表示该武器除了能够造成HP伤害外所能引起的其他的效果

©サンライズ・テレビ东京 ©ジーベック／ナデシコ制作委员会 ©ジーベック／1998 NADESICO制作委员会 ©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画 ©ちみもりを・AIC ©东映 ©东北新社 ©2001 BONES・出渕裕/Rahxephon project© BANPRESTO 2004

精神指令列表

各精神指令所消耗的 SP 会根据使用者不同而有所不同。大部分角色的精神指令在 50 级左右就能够全部出现，ボス的两个副机师则要到 81 级才会出现他们的后 4 个精神。

精神	效果
热血	在战斗中对敌人的伤害值一度变为 2 倍
魂	在战斗中对敌人的伤害值一度变为 2.5 倍，不能与“热血”并用
ひらめき	一度完全回避对方的攻击
不屈	在战斗中受到的伤害一度变为 10
铁壁	1 回合内在战斗中受到的伤害减为 1/4
集中	1 回合内命中率和回避率上升 30%
必中	1 回合内命中率变为 100%，如果对手使用了“ひらめき”，则优先判定“ひらめき”
感应	让己方指定机体获得“必中”的效果
加速	使用后第一次移动的距离增加 3 格
觉醒	在 1 回合内增加一次行动机会
根性	回复自己 HP 最大值的 30%
ド根性	自己的 HP 恢复至最大值
信赖	令己方指定机体回复 2000HP
友情	令己方指定机体的 HP 全回复
补给	令己方指定机体的 EN 和残弹数回复至最大值
气合	令自己的气力值加 10
气迫	令自己的气力值加 30
激励	令己方指定机体的气力值加 10
てかげん	在可以击倒对手的时候让对手残留 10 点 HP，己方机师的技量必须比对方高
狙击	除了射程为 1 的武器以及地图兵器外，其余武器的射程一度加 2
直击	一度让对手的援护防御和特殊防御能力不发动
期待	令己方指定机师的 SP 回复 50 点
侦察	调查对手的状态、PP 值、拥有的强化部件以及撤退场合的 HP 百分比
脱力	令对方指定机师的气力值下降 10
かく乱	1 回合内对方全体的命中减半，但是对“必中”无效
爱	一度同时获得“加速”、“热血”、“ひらめき”、“必中”、“气合”、“努力”和“幸运”的效果
幸运	在下一次战斗中获得的资金变为两倍
祝福	令己方指定机体获得“幸运”效果
努力	在下一次战斗中获得的经验值变为两倍
应援	令己方指定机体获得“努力”效果

机体特殊能力列表

每台机体基本上都拥有自己独特的特殊能力，了解它们的效果是将游戏顺利进行下去的必要条件。以下就是机体特殊能力的列表。

特殊能力	效果
ビームコート	EN 剩余 5 点以上时，将光束武器攻击造成的伤害值减轻 700 点（力场无效以及贯通武器除外）
Iフィールド(ν)	气力值达到 100 后，EN 剩余 5 点以上时，将光束武器攻击造成的伤害值减轻 900 点（力场无效以及贯通武器除外）
ゴッドハンドファイナル	气力值达到 120 后，EN 剩余 5 点以上时，将所有武器造成的伤害值减轻 700 点（力场无效以及贯通武器除外）
ディストーション・フィールド	EN 剩余 20 点以上时，将光束武器攻击造成的伤害值减轻 1500 点，重力兵器伤害减轻 2500 点，其他武器伤害减轻 100 点（力场无效以及贯通武器除外）
A.T.フィールド	EN 剩余 5 点以上时，4000 伤害以下的武器攻击完全无效（力场无效以及 A.T. 力场中和武器除外），超过 4000 伤害时会受到全部伤害
ファイヤーウォール	EN 剩余 10 点以上时，将全部武器攻击造成的伤害值减轻 700 点（力场无效以及贯通武器除外）
音障壁	气力值达到 120 后，EN 剩余 5 点以上时，将所有武器造成的伤害值减轻 1500 点（力场无效以及贯通武器除外）
分身	气力值达到 130 以后，有 50% 的概率回避对方的攻击
マッハスペシャル	气力值达到 130 以后，有 50% 的概率回避对方的攻击
ゴッドシャドー	气力值达到 130 以后，有 50% 的概率回避对方的攻击
变形	令机体变形成其他形态
分离	令机体改变成其他形态
换装	令机体转变成其他形态
合身	气力达到 130 以后，在机体指令中追加“合身”选项，可变形为拜坎夫（剑龙专用）
合体	两台机体合体成为一台机体
次元连结システム	主机师气力达到 130 后，机体获得 EN 回复（大）、HP 回复（小）、分身和バリア的效果
ハイパーデンドーデンチ	能够给具有特殊能力“ハイパープラズマドライブ”的机体进行补给
ハイパープラズマドライブ	能够接受具有特殊能力“ハイパーデンドーデンチ”的机体的补给
ハイパースキャン	在机体指令中追加“侦察”
水上走行	能够在水面移动
EWAC（强）	2 格内的己方机体命中率、回避率各上升 30%，机体指令中追加“侦察”
ジャマー	令诱导属性的武器攻击无效
アンビリカルケーブル	追加“切断／接续”指令，接续时在己方行动开始时 EN 回复至最大值，但是受到电源周围 10 格的移动范围限制
暴走	机体 HP 减为 0 时不能控制
相转移エンジン	己方行动开始时，如果处于没有大气的地形上（如宇宙），回复 EN 最大值的 10%
补给	能够将邻接机体的 EN（具有特殊能力“ハイパープラズマドライブ”的机体除外）和武器的弹数（“ハイパーデンドーデンチ”除外）完全回复，被补给机师气力下降 10
修理	替邻接的机体回复 HP 以及异常状态（由于 EN 不足而导致的行动不能除外）
重力波ビーム	己方行动开始时为拥有特殊能力“要・重力波エネルギー”的机体提供 EN
要・重力波ビーム	己方行动开始时，如果处于重力波ビーム范围内，EN 回复至最大值
强化パーツ使用	可以对邻接机体使用自己装备的强化芯片（消耗品）
オーブンゲット	主机师气力达到 120 后，有 25% 的概率回避对方的攻击
TE スフィア	气力达到 120 后，EN 剩余 5 点以上时，可以将全部攻击造成的伤害减轻 1500 点（力场无效以及贯通武器除外）

机师特殊技能列表

特殊技能是机师所拥有的特殊能力，每名机师最多拥有 6 种特殊技能。一般机师系统默认会拥有三四种技能，玩家在游戏中可以使用 PP 值令他们习得新的技能。带有“*”号的技能是特有技能，只属于特定的机师，别人无法习得。

特殊技能	效果
*ニュータイプ Lv	UC 高达系机师特有的新人类能力，等级越高能够获得更高的命中率和回避率的加成
*强化人间 Lv	UC 高达系机师特有的强化人能力，等级越高能够获得更高的命中率和回避率的加成
インファイト＋	等级越高格斗武器的攻击力也越高，同时移动力也会上升
ガンファイト＋	等级越高射击武器的攻击力也越高，同时武器射程增加
SP アップ＋	等级越高最大 SP 值也越高
底力 Lv	等级越高，在 HP 少的情况下获得的命中率、回避率、装甲值以及会心一击率加成也越高
切り返し Lv	发动时可令对方的实弹武器完全无效化，等级越高发动概率越高
シールド防御 Lv	等级越高，盾防御时能够减轻的伤害值越多
援护攻击 Lv	在邻接的己方机体攻击时进行援护，等级越高 1 回合内可以援护的次数越多
援护防御 Lv	在邻接的己方机体防御时进行援护，等级越高 1 回合内可以援护的次数越多
カウンターLv	敌人行动时在敌人攻击前先行反击，等级越高发动次数越多
支援攻击 Lv	令邻接的机体使用特定武器参与攻击，等级越高，可以参与攻击的机体数量也越多（最多 4 台）
统率	令援护攻击的机体与自己同时发动攻击
*念动力	己方行动开始时回复 SP 最大值的 20%
*明镜止水	气力值达到 120 后，机体全能力上升
*スーパーモード	气力值达到 120 后，机体全能力上升
集中力	使用精神指令时消耗 SP 值变为 80%
斗争心	出击时气力值加 5
*负けん气	在战斗中受到伤害则上升 2 点气力
*がんばり屋	气力值达到 120 以后，己方行动开始时自动获得“努力”效果

特殊技能	效果
*见切り	气力值达到 110 后，机体的命中率和回避率上升
*强运	击坠敌方机体时获得的资金变为 1.2 倍
*予知能力	气力值达到 110 后，在敌人先攻击的时候回避率上升
SP 回复	己方开始行动时回复 SP 最大值的 10%
ヒット＆アウェイ	发动攻击前如果没有移动，那么在攻击结束后可以移动
アタッカー	气力值达到 130 以后，攻击力变为 1.2 倍
リベンジ	反击时攻击力变为 1.2 倍

特殊技能	效果
Eセーブ	武器的 EN 消耗变为普通的 80%
Bセーブ	武器的最大弹数变为普通的 1.5 倍
EXP アップ	获得经验值变为 1.2 倍
ガード	气力值达到 130 后，所受的伤害值变为 80%
补给技能	可在移动以后使用“补给”指令
修理技能	使用“修理”指令时 HP 回复量变为 1.2 倍
*ハッキング	在机体指令中追加“侦察”

强化部件列表

打倒敌方特定机体时会出现装有强化部件的集装箱，将己方机体移动到集装箱上待机就能够获得该部件。如果被敌方机体抢先移动到集装箱上，那么即使打倒该机体也无法取回部件了。(如果敌方机体移动到集装箱上并对己方进行攻击，能够在反击中击坠该机体的话就不会失去部件。)没有回收的集装箱在本关结束时会自动回收。

强化部件	效果
リペアキット	HP 全回复，消耗品
プロペラントタンク	EN 全回复，消耗品，拥有“ハイパーブラズマドライブ”能力的机体不可装备
カートリッジ	武器的弹数（ハイパーデンドーデンチ除外）全回复，消耗品
スーパーリペアキット	HP、EN、武器的弹数（ハイパーデンドーデンチ）全回复，消耗品
ラムネ	回复 20 点 SP，消耗品
母さんのシチュー	回复 50 点 SP，消耗品
火星饭	气力值加 10，消耗品
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
アポジモーター	移动力 +1，运动性 +5
マグネットコーティング	运动性 +5
バイオセンサー	运动性 +10
サイコフレーム	运动性 +25，武器会心一击率 +10
ハロ	移动力 +2、运动性 +25、武器命中率 +20、除地图兵器以及射程为 1 的武器外全武器射程 +1
チョバムアーマー	最大 HP+500、装甲 +100

强化部件	效果
超合金 Z	最大 HP+1000、装甲 +150
超合金ニュ－Z	最大 HP+1500、装甲 +200
宇宙合金グレン	最大 HP+2000、装甲 +250
高性能レーダー	除地图兵器以及射程为 1 的武器外全武器射程 +1
シャッフルの纹章	出击时气力 +5
狼の纹章	出击时气力 +10
大型ジェネレーター	最大 EN+50
メガジェネレーター	最大 EN+100
高性能照准器	武器命中率 +30
イメージセンサー	武器会心一击率 +20
ソーラーセイル	己方开始行动时回复 EN 最大值的 10%，拥有“ハイパーブラズマドライブ”能力的机体不可装备
アルティメット细胞	己方开始行动时回复 HP 最大值的 10%
对ビームコーティング	将光束武器攻击造成的伤害减少 700 点
Iフィールド发生装置	将光束武器攻击造成的伤害减少 850 点
ミノフスキークラフト	令机体的地形适应性、移动适应性以及武器的地形适应性变为“空 A”
防尘装置	令机体的地形适应性、移动适应性以及武器的地形适应性变为“陆 A”
スクリューモジュール	令机体的地形适应性、移动适应性以及武器的地形适应性变为“海 A”
スラスターモジュール	令机体的地形适应性、移动适应性以及武器的地形适应性变为“宇 A”
ジャマー	令诱导弹无效
EWAC(弱)	2 格以内的己方机体命中、回避率上升 15 点，在机体指令中追加“侦察”
星明神社のお守り	令所有状态变化攻击无效

改造奖励

将机体和武器分别改造到最强状态后，系统会让玩家为机体和武器各选择一个奖励。以下是各种奖励的列表，大家可以根据自己的爱好来强化爱机。后文中附录有“机战犯”对于奖励取舍的分析，大家可以提前参考一下。

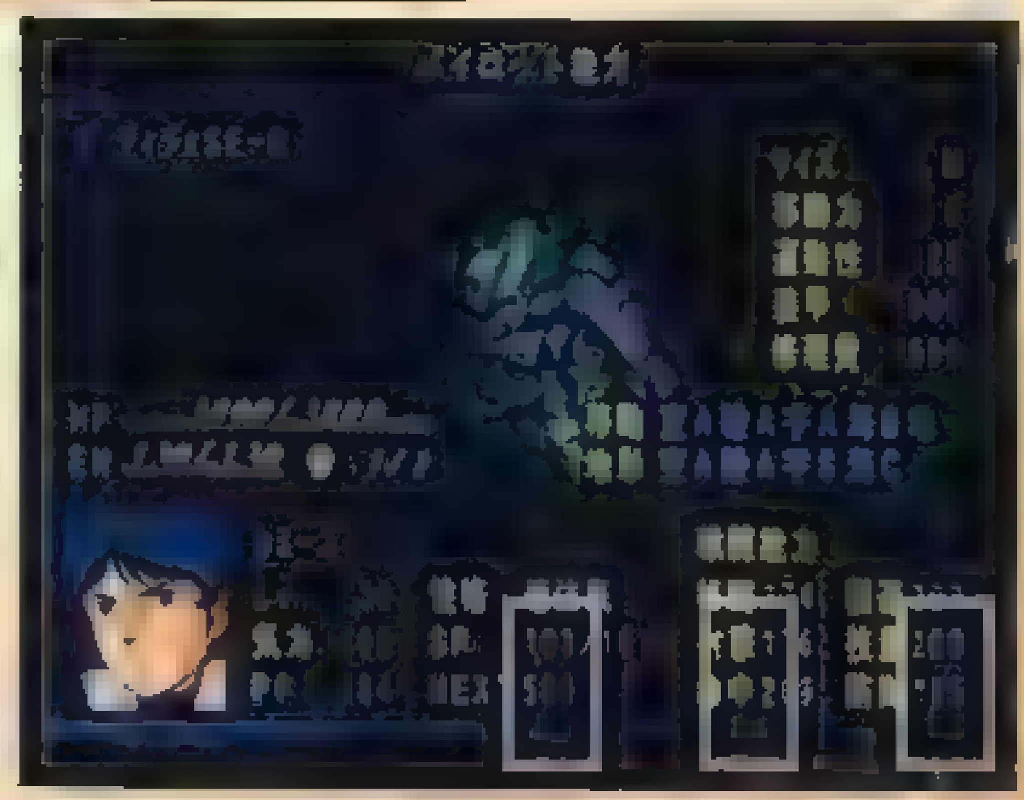
机体全改造的奖励

最大 HP+10%
最大 EN+20%
运动性 +10%
装甲 +10%
移动力 +1
空陆海宇任意一种地形适应性变为‘S”，移动属性变为“A”

武器全改造的奖励

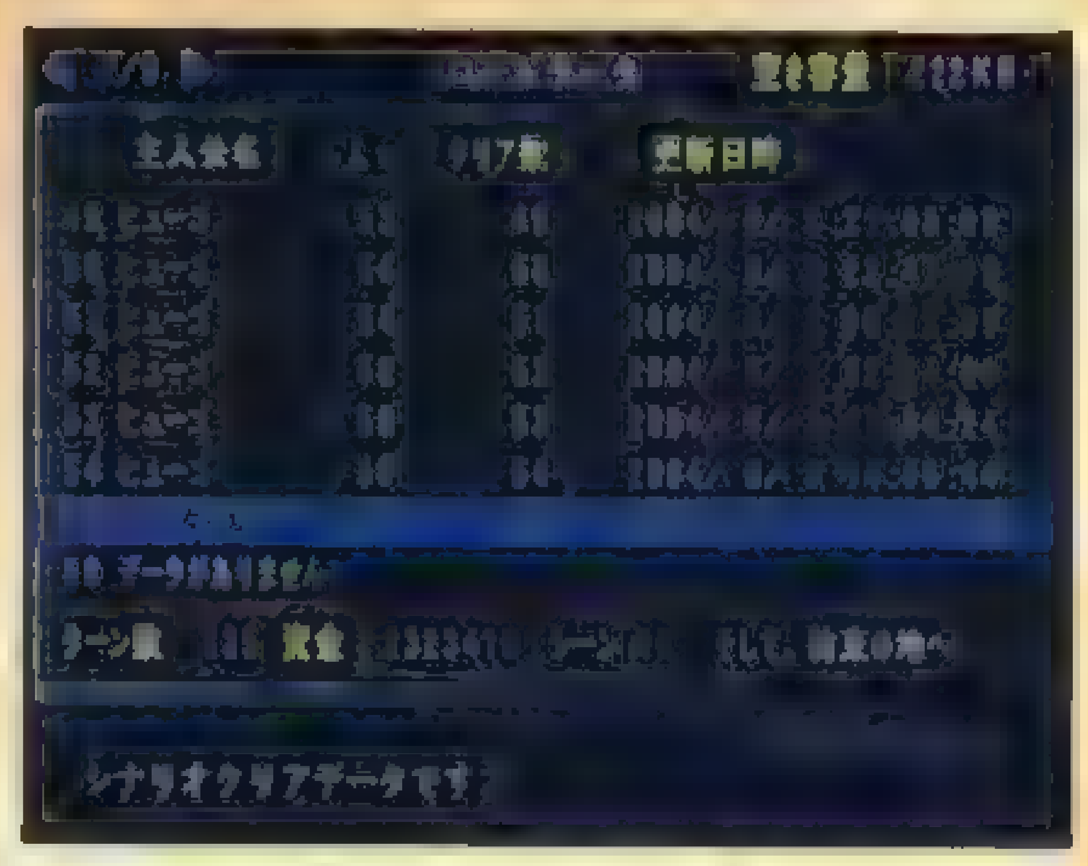
命中补正 +30
クリティカル补正 +40
最大弹数 +1
除地图兵器和射程为 1 的武器外所有武器射程 +1
必要 EN80%
必要气力 −5
空陆海宇任意一种地形的武器适应性变为“S”

隐藏机体



本作中目前惟一可以确定的隐藏机体只有 1 台ディジェ SE R！取得这台机体的条件是在第 23 章“通向冥府的大门”前，让《机动战士高达 ZZ》相关的角色平均等级在 25 级以上。(如果条件没有达成可以在本关利用触发失败条件反复练级。)达成条件以后，卡缪在这一章登场时所驾驶的机体就会从リ·ガジィ变成这台隐藏机体。隐藏机体的武器种类不多，武器最高攻击力也只有 4400，但是所有武器的空陆宇适应性都为 S，因此很容易打出高伤害。

通关后的特典



通关后系统会提示进行记录，此时保存的记录会打上“クリア”标记，表示是通关记录。从标题画面“LOAD GAME”选项中读取通关记录就能开始二周目的游戏。这样开始二周目的话，玩家可以继承一周目游戏中所获得的金钱总数的 50%（估算），一周目中玩家所获得总 PP 值的 50%（估算）也会以平均分配的形式加给每名角色。而一周目中玩家所得到的强化芯片则能够完全保留。三周目以后的新游戏时，金钱和 PP 值的保留为 100%（估算），芯片同样可以继承，不过非消耗品的芯片最多继承 9 个。

热血之流程攻略

基本教程 4

游戏共由10幕构成，而每一幕也都由数个不同的章节组成。除了每一幕的初始章节和终结章节是固定的，其他章节的攻略顺序则是可以由玩家自行选择的。根据故事的发展，也会连续出现顺序一定的固定关卡。

选择了攻略的章节之后，首先出现的是剧情对话，然后才会进入战斗。做完出击准备后，选择好出击机体以后战斗就会正式开始。一些关卡在战斗中段也会发生剧情对话，达成每关的胜利条件以后就会进入本章的终了剧情。最后进入的是间幕画面，在这里玩家可以对己方的机体和机师进行强化。在间幕画面选择“次のマップへ”指令就能够选择下一个攻略的章节了。进入之前请务必察看强制出击的人物以及机体还有地图，并及时根据情况进行调整。

流程表

序幕	プロロッグ	
	真实机器人系	超级机器人系
第1章 固定	追击者 追击者 （地球近海）	来自彼方的来访者 来访者、彼方より （宇宙科学研究所）
第2章 固定	D和E D and E （洋上）	不灭的魔神 盖塔机器人 不灭のマシン ゲッターロボ （早乙女研究所）

第一幕	来自过去的警钟　过去からの警钟
第3章 初始	神人觉醒　神人目觉める （TOKYO JUPITER近海）
第4章 可选	蓝色的奇迹　碧い奇迹 （星见町）
第5章 可选	恶梦的高达比武会　恶梦のガンダムファイト （关东废墟）
第6章 可选	面具下那悲伤的双眼　假面の下の悲しき瞳 （宇宙科学研究所）
第7章 终结	冥府之王，其名为“天”　冥府の王、その名は“天” （富士树海）

第二幕	巨神们的邂逅　巨神达の邂逅
第8章 初始	对立　CONFLECT （第3新东京市）
第9章 固定	被觊觎的拉·穆之星　狙われたラ·ムーの星 （ムトロポリス）
第10章 可选	被操纵的魔神　操られた魔神 （ロボット博物馆）
第11章 可选	天诛　do justice to （京都）
第12章 可选	燃烧的透水、冻结的鬼火　燃ゆる透水、冻る鬼火 （早乙女研究所）
第13章 固定	机械神的邂逅　机械神の邂逅 （ニライカナイ）
第14章 终结	危机来临的倒计时　危机への COUNT DOWN （星见町）

分支选择	重庆路线	月球路线
第三幕	激动的大陆　激动の大陆	军神的使者　军神の使者
第15章 初始	寄托在双翼上的羁绊 双翼に绊を乗せて （宇宙科学研究所）	摇动的螺旋、苏醒的记忆 摇れる螺旋、苏る记忆 （螺旋城）
第16章 可选	宇宙怪兽基鲁基尔刚的恐怖 宇宙怪兽ギルギルガンの恐怖 （上海）	苍鹰对白色流星 Blue meets White （ラピランローズ）
第17章 可选	解放你的力量 Bright you now （少林寺）	你的回忆 キミノオモイデ （アマテラスステーション）
第18章 终结	燃烧的心，飞向蓝天 Burning heart，Flying high （重庆）	来自火星的逃亡者 火星からの逃亡者 （地球周边宙域）

第四幕	暗云　暗云
第19章 初始	伟大之翼与天之光　伟大な翼、そして天の光 （科学要塞研究所）
第20章 可选	奇特的诱饵　Strange Bait （光子力研究所）
第21章 可选	拥有两重性格的男人　二つの颜を持つ男 （富士树海）
第22章 可选	拖延时间90秒　タイムラグは90秒 （日本海沿岸）
第23章 终结	梦幻回廊 （第3新东京市）

第五幕	冥王计划　冥王计画
第24章 初始	通向冥府的大门　冥府への扉 （日本近海）
第25章 可选	被光明引导的人们　光に导かれし者达 （沙漠）
第26章 可选	无法爆发的核弹　仕组まれた引き金 （第3新东京市）
第27章 可选	猛攻，毒蛇部队　猛攻、毒蛇部队 （日本近海）
第28章 固定	月下的惨剧　月下の惨剧 （富士树海）
第29章 终结	冥王，在拂晓出击　冥王、晓に出击す （铁甲龙要塞）

分支选择	宇宙路线	地上路线
第六幕	月面扫荡作战 ムーンレイカー作战	没有结果的斗争 果てなき斗争
第30章 初始	突破苍鹰的封锁 Break through the Falcon （地球周边宙域）	红色神龙的光辉 赤き龙の辉き （早乙女研究所）
第31章 固定	光辉之刃与我们同在 辉く刃は仆らと共に （螺旋城）	暴恶的铠武者 暴恶の铠武者 （富士树海）
第32章 固定	月面扫荡 MOONRAKER （ギガノス本部）	前往地狱深渊的请柬 奈落の底への招待状 （ムトロポリス）
第33章 固定	飞跃彩虹 虹を越えて （アルデバラン）	决战！大海兽 决战！大海兽 （日本近海）
第34章 终结	被切断的回路 断ち切られたLOOP （南西诸岛）	骑士，来自炎之天空 骑士、炎の空より （南西诸岛）

第七幕	终末的预兆　终末の予兆
第35章 初始	半球　Hemisphere （TOKYO JUPITER近海）
第36章 固定	生命的去向　命の行方 （东京附近）
第37章 固定	男子汉的战斗　男の战い （第3新东京市）
第38章 固定	过去发誓为和平而战　かつて誓った平和のために （地球周边宙域）
第39章 终结	通向终局的螺旋阶梯　终局への螺旋阶段 （螺旋城）

第八幕	对异世界的反击　异界への逆袭
第40章 初始	再见了，东京木星　Bye—bye Jupiter （TOKYO JUPITER近海）
第41章 固定	从此直到永远　ここより永远に （ニライカナイ）
第42章	神啊，为了百鬼而泣吧　神よ、百鬼のために泣け

固定	（早乙女研究所）
第 43 章 固定	零还是无限？　Zero or Infinity? （星见町）
第 44 章 终结	克罗诺斯的大反击　クロノスの大逆袭 （天空魔城）

第九幕	全线反攻作战　バグラチオン作战
第 45 章 初始	最爱的人　Dearest （地球周边宙域）
第 46 章 可选	星光小夜曲　Starlight serenade （月周边宙域）
第 47 章 可选	别了、你的回忆　キミノオモイデニ、サヨナラ （火星）
第 48 章 可选	一朵红花和那绿色的星球　一轮の花と绿の星と （スカルムーン基地）
第 49 章 终结	使徒新生　シト新生 （第 3 新东京市）

接第九幕

第十幕	之后，前往那约束之地　そして、约束の地へ
第 50 章 初始	胜利者们的挽歌　胜利者达の挽歌 （ギガノス本部迹）
第 51 章 固定	希望，就是最后的 GEAR　希望、それは最后の GEAR （ガルファ本星宙域）
第 52 章 固定	无限能量　W—Infinity （ガルファ本星）
第 53 章 固定	魂之回文歌　魂のルフラン （第 3 新东京市）
第 54 章 固定	遥或久远的那边　遥か久远の彼方 （宇宙空间）
终章 终结	约束之地　约束の地 （境界空间）

关卡详细解说

1A 追击者

第一关的敌人自然实力非常之弱，我方的高达小队在行动之前最好先使用“集中”，这样一来便不会有太大危险。当初期的敌人全灭后，メディウス·ロクス与主角机会一起出现在画面的右下角落。由于メディウス·ロクス的HP在80％（12800）以下后就会逃走，所以以我方初期的实力，要将其击破基本是不可能的……主角机只要攻击两次就能使其撤退。

1B 来访者、彼方より

相比较真实系的路线，超级系初始关更加简单。TFO回避率极高，攻击力也不俗，完全不用担心被击坠。而グレンダイザー防御力也极为出众，敌人的伤害根本不成问题——即使被打成了重伤，也可以立刻用TFO修理。同样，在完成了初期全灭敌人的任务后，メディウス·ロクス和主角机出现。同样要求将其HP削减到80％以下。

2A D and E

初期我方机体中有明日香的EVA2号机，所以哪怕只有她一人冲上去也不会有任何问题。至于龙骑小队，若事先使用“集中”的话，同样不会有击坠的危险。数回合后，ネエル·アーガマ小队从海岸部分出现。当敌人中的マイヨ的HP小于30％（HP4500以下）时便会撤退，同时还要注意当マイヨ撤退或被击破时，其他的敌人也会全部撤退。

2B 不灭のマシン ゲッターロボ

依然没有什么难度的一关。初期配置的主角机和グレンダイザー已经足够消灭大部分敌人了，而第二回合时盖塔机器人的加入更是令己方如虎添翼。本关需要注意的是，如果先行击败了宇宙怪兽グランゲン，BOSSバレンドス就会撤退。而且一旦バレンドス体力少于50％时他也会立刻撤退。为了达成目标，必须利用援护攻击和支援攻击才行。

3 神人目觉める

本关分为两个部分，前半部分只要使用ラーゼフォン与アレグレット交战，不久便会发生情节。后半部分的主要敌人只有メディウス·ロクス一台机体，且此时只能操纵主角机。注意在3回合过后或将メディウス·ロクス的HP降到80％以下便会使其撤退。之后艾尔菲的晨星2型以及MU的多泰姆会在画面的北方出现，若艾尔菲不使用精神集中的话，很容易因敌人的围攻而落败。

4 碧い奇迹

最初的敌人让ベガ先攻，电童后攻的顺序便能立刻解决。敌人的增援会从画面的西、南和东边三处出现。不过它们基本只攻击回避率极高的ベガ，所以完全不用担心。我方的援军会出现在画面的右下角，选用机动性高的MS之类的机体能够轻松完成战斗。

5 恶梦のガンダムファイト

初期的敌人实力很弱，将队伍分成两队分别予以击破即可。之后最好能够尽快赶到敌方增援出现的地方，因为神高达很快会被围攻。此时神高达会与神龙高达进行一对一的单挑，此时只要将对手的HP降至一半以下便会发生情节。不过若对神高达不太放心的话，使用“集中”或“不屈”即可。

6 假面の下の悲しき瞳

这关任务的失败条件之一是敌人侵入宇宙科学研究所。所以要尽可能地快速将周围的敌人全部消灭。一开始可以不用理会上方的敌人，第2回合一开始发生情节，デューク会强制移动到画面的上方，正好可以收拾附近的敌人。等到了第6回合，敌人的增援会从画面最左方出现，所以应该在附近保留一定的兵力。注意マイヨ的HP在4500以下便会撤退，其他敌兵也会跟着离开。使用一些超级机器人的必杀技应该能轻松地打出5000HP以上的伤害。

7 冥府の王、その名は“天”

等到了第3回合或将敌机ランスタ　减少到一半以下时会强制发生情节，ランスター被完全破坏，ゼオライマー随后便会撤退。紧接着敌人增援会出现在画面的各个位置，它们的目标是电子圣兽ユニコーン。要注意电童被敌人击破的话也会GAME OVER。不过第4、第5回合都会有特定剧情发生，玩家完全不用担心电子圣兽会被敌人抢走。等敌增援凰牙撤退后，将剩下的敌人消灭即可。

8 CONFLICT

前半部分只要让电童与凰牙交战即可发展情节并结束。后半部分要注意不能让电童和EVA系机体受到敌人的攻击。敌人中的ディオンドラ、デビルサターン6和フェノメナ在电童启动前只会进行防御。等凰牙和ロム在地图的北方出现后，使用集中不断消耗凰牙的HP即可。等到第5回合，电童便会装备上新的电子圣兽打败凰牙。

9 狙われたラ·ムーの星

初期的敌人非常容易对付，ライディーン和ブルーガー两人足以解决。第2回合时我方增援会出现在画面中央，而敌人的增援则会在敌方第2回合时出现在画面的左上方，我方的主力部队最好能够提前赶往那里排兵布阵。敌人中的两个BOSS不会撤退，实力也非常一般，集中火力攻击的话，1、2个回合就可以过关了。

10 操られた魔神

前半部分只要消灭敌人两架ミニフォー便会结束。后半一开始，需要先用グレンダイザー将マジンガーZ的HP减至60％以下才可以上前进行说得。之后グレートマジンガー会主动发动攻击，只要将其HP减至30％以下即可。这里建议在受到敌人的围攻时一直使用“铁壁”，因为マジンガーZ和グレートマジンガー的攻击力非常高，很容易造成巨大的伤害。

11 do justice to

ベガ独自一人尽快赶到规定的合流地点即可。由于这关主角机会强制出战，所以建议在战斗开始前为其装备上强力的强化部件。第2回合开始メディウス·ロクス登场并会追着主角打，主角除了可以尽量消灭其他杂兵以增加气力外，最好能够呆在龙骑3型的的EWAC的范围内以确保安全。メディウス·ロクス在HP40％时撤退，使用援护攻击应该能轻松击败他。至于登场于画面下方的“六连”，在无视经验值的情况下只需要ブラックサレナー机便可以轻松解决。

12 燃ゆる透水、冻る鬼火

敌人的攻击目标是研究所，所以应优先阻止它们的入侵。八卦机器人的ガロウィン和ブライスト以及ゼオライマー会于第3回合出现在画面上方的水面上。这里要注意的是，メカ要塞鬼、ブライスト和ガロウィン都会在HP50%以下时撤退。メカ要塞鬼只需要用石破天惊拳之类的武器就可以轻易击破，不过以目前的实力想要击破ブライスト和ガロウィン就比较困难了……

13 机械神の邂逅

初期出现的晨星2型使用一个"集中"以后应该不会有什么危险。敌增援会于第2回合出现，但不会构成任何威胁。我方的主力部队会在第3回合登场，同时ラーゼフォン和ライディーン的气力也会大幅度增加，ラーゼフォン还增加了新武器"ボイズ"。只要借助他们俩的力量，整个战斗便会变得十分简单。

14 危机への COUNT DOWN

初期由于主角机和神高达会强制出战，所以可以考虑给它们安装强化部件。第2回合开始时，两个电子圣兽会出现在画面的西边，胜利条件也会变更为电童到达它们的身边。不过如果能全灭初期的敌人，电童便会自动移动到电子圣兽旁。此时敌增援凰牙会出现，注意其HP在50%以后便会撤退。在本关结束以后，会出现分支路线的选择。请事先留好记录。

15A 双翼に绊を乗せて

在玛丽亚的ダブルスペイザー移动到グレンダイザー身边之前，グレンダイザー是无法做任何动作的，但是精神指令可以使用。成功抵达后，敌增援和己方大部队抵达。此时ジグラ也开始向グレンダイザー发动攻击，不过经过强化、拥有双人份精神的グレンダイザー实力也是不容小觑的。

15B 宇宙怪兽ギルギルガンの恐怖

初期只有大魔神和维纳斯A，只要对付基鲁基尔刚的第一形态，非常轻松。剧情之后，首先要用博斯机器人将基鲁基尔刚成功引诱到指定地点。这里不用恋战，专心逃跑就可以了。引诱成功以后全军出击，胜利条件是在己方行动回合内一次将基鲁基尔刚搞定！注意，开始发动攻势前千万不要反击。消灭基鲁基尔刚第二形态后，敌人增援出现，同时基鲁基尔刚变成第三形态。建议先消灭第三形态，击败它的方法同之前是一样的，不过第三形态的HP比较多。成功之后再慢慢对付敌人援军也依然不迟。

15C Bright you now

初期要用神龙高达将对方的HP削减到2100以下才行。发生事件后，DG细胞的假アルゴ和サイサイシ出现。将其中一台机体的体力削减到一定程度以后发生事件，真サイサイシ和アルゴ发动超级模式，武器增加。消灭DG细胞后，天剑绝刀和死亡军团出现，己方增援诺贝尔高达登场。下一回合己方大部队出现。

15D Burning heart, Flying high

初期任务是消灭测试用的Metal Armar，以龙骑小队的实力非常轻松。成功以后发生事件，昆·杰木的毒蛇小队出现。己方配置为科瓦特罗驾驶的全装甲百式改以及4台龙骑的量产型Metal Armar——青龙。青龙本身都具有EWAC，使用集中以后在指挥范围内百式改的安全问题不大。下一回合发生事件后罗姆的剑龙登场，因为等级高，问题也不大，不过会抢走不少经验值。一个回合后，龙骑小队的后继机登场。之后メディウス·ロクス和己方大部队出现。

15B 揺れる螺旋、苏る记忆

首次的分支路线，我方的战力均以宇宙战较强的高达系机体为主。而初期的杂兵几下就能解决。等到了第4回合或是全灭了敌人后就会发生电童脱离成功的情节。此时敌增援会于画面上方出现，同时任务条件也会更改为所有机体限定时间内进入战舰ナデシコB内。如果大家不顾及经验值的话，一个回合内就可以结束本关。

16B Blue meets White

王牌机师阿姆罗在本作中的首次登场！初期只要让他在4回合内移动到指定地点即可，不过他的专用机体ν高达不能不用一个"弱"字来形容，如果不使用"集中"的话，恐怕连一个回合也撑不下去。敌军的第2回合时，大量的敌增援会出现在画面左上方，不过我方的两架高达增援也会同时出现。靠他们解决那些敌增援可以说是易如反掌。等阿姆罗移动到指定位置后我方主力部队便会出现。注意击破マイヨ的话其他手下也会撤退。

17B キミノオモイデ

初期的敌人只有黑百合一架机体，而我方也只有凉子一人。此时只要完全不要理会黑百合拖延回合数即可。等到第4回合会发生情节，同时作战任务也会变成进入要塞内部。内部的敌人"北辰众"实力相对较为棘手，尽量用一些强力的招术速战速决吧，陷入持久战会对我方不利。最后只需要任意一架机体到达指定地点即可。

18B 火星からの逃亡者

战斗的初期我方只有两架机体。不过周围的敌人并不会对ガルバ FX II进行攻击，所以大可以放心地逃往指定地点。而一矢只要使用一个"铁壁"就可以呆在原地蹂躏周围的杂兵了。当神高达于第3回合登场时，多豪和一矢的气力均会上升至150，可以考虑用个地图武器将敌人一扫而空。注意这里主角机会移动至メディウス旁边，所以要事先为其进行强化。

19 伟大な翼、そして天の光

本关开始前，玩家会为自己的部队起名，这里就随大家的喜好任意起名吧。战斗初期，ジュン只需向上移动4格，利用中距离武器对付敌人即可。之后，敌人的增援会出现在画面的两边，而一切攻击都对其无效的ピクドロン会出现在正中央，大家暂时可以无视它的存在，防御它的一切攻击就行了。当八卦机器人ガロウィン、ブライスト出现在画面右上角时，会发生EVA两机使用合体技的情节，不过要注意它们并没有连接电源线，战舰最好能够尽快靠近它们以便进行连接。将ガロウィン、ブライスト的HP减至60%以下后就会发生情节。另外，直接攻击マザーバーン的话，还会发生击破ピクドロン的剧情。最后只要消灭剩余的杂兵即可。

20 Strange bait

初期的杂兵很弱，大家完全不用顾及电子圣兽的安危，全体冲上即可全灭第一批杂兵。第3回合敌我双方的增援都会出现在画面的西南方，不过我方增援的实力相对不高，最好能与甲儿等人汇合以后占据有回复效果的基地设施进行反击。等到了第5回合，我方的主力部队便会赶到。

21 二つの颜を持つ男

第3回合会发生情节，マサト的气力也会降至80，在本关中基本上成了废物……敌人的增援会在敌方第4回合出现于画面的东南方。双方的战斗基本会在桥面以北的地区展开。若让我方有地图武器的机体出场，便很容易一次干掉桥面上的所有敌人。这里提醒一下，初期敌人ローズセラヴィー的HP在12900以下便会撤退。

22 タイムラグは 90 秒

初期敌人只有メディウス一机，主角机若能坚持使用"集中"的话就不会有什么危险。不过要注意メディウス的HP在6400以下就会撤退。敌人的增援会分别于敌方第2回合、第3回合出现在画面中央和边缘一带。所幸敌人实力不济，单靠龙骑小队即可挡下。若觉得有些勉强，可以使用"集中"并配合EWAC的能力补正。当到达了目的地或第5回合时，我方主力部队出现，此时大军压上，要瞬杀敌人并非难事。

23 梦幻回廊

本关可谓十分简单，只要将几乎不会受到任何伤害的EVA移动到ビバーチェ旁即可。不过由于实在太过轻松，所以推荐大家将敌人全灭以便捞取更多的经验值和金钱。在本关结束后，ライディーン获得武器"ゴッドボイス"、EVA初号机获得武器"マゴロク·E·ソード"。

24 冥府への扉

初期与一矢的单挑最好能够配合"铁壁"等精神进行攻击，因为等敌人增援后，HP、EN与SP值均会完全恢复。当一矢的HP在50%以下时，敌增援便会出现。敌方第2回合：将敌人击破4机后新增援从画面的中南方出现；第3回合カミーユ作为我方援军从画面东边出现，不过由于他的机体防御力相对较低，不适合上前硬拼。等敌增援出现2回合后，我军主力便会在画面中央出现。此时才是反击的良机。至于后来出现的黑百合"ブラックサレナ"，只要注意不要让他抢走了经验值即可。

25 光に导かれし者达

能够出击的只有神高达小队，机动战舰小队和电童小队，所幸初期的敌人实力并不强劲。当第3回合时，ケンリュウ和电子圣兽会出现在画面中央，此时的作战目的是要让电童靠近两个电子圣兽。不过由于敌人的增援会同时出现在画面

的右上方，其中更有骑士凰牙，所以绝不能让凰牙抢先靠近电子圣兽。如果实在不行，就让我方的4架机体将其包围起来吧，这样就万无一失了。

26 仕组まれた引き金

虽然能够出击的只有高达小队，EVA小队等，但敌人比前一关更弱。ロクフェル在敌方第4回合便会撤退，而祇枪的HP在14700以下时也会撤退(HP在50%以下时会发生情节并强制移动到画面的左上角)。利用援护攻击的话要击破他应该没什么问题。

27 猛攻、毒蛇部队

本关能够出击的只有龙骑小队和魔神小队。当给予ミン伤害或到了第4回合时，敌增援ゲイザム会突然出现并将龙骑1号机的若林健击昏。此时龙骑1号不能控制且HP只剩余10点。所幸此时其他敌人并不会再对他进行攻击。尽快利用修理机或精神将其HP回复的话，就没有什么问题了。

28 月下の惨剧

初期虽然只有ゼオライマー独自与敌人作战，不过当ゼオライマー的HP在50%以下时，盖塔小队等人便会出现，同时敌人的援军也会出现在画面上方；再过一个回合，メディウス出现在画面下方，同时主角也会强制靠近。注意当ローズセラヴィー的HP在50%以下时，会发生被ゼオライマー击破的情节。同时ゼオライマー也会离开战场。而メディウス的HP在50%以下时也会撤退。在本关结束后，主角会获得可变形的新机体。无论是真实系还是超级系，男主角的机体都是重视格斗的，而女主角的机体则重视射击。

29 冥王、暁に出击す

第2回合敌增援会出现在画面中央。其中ラゴウ极为难缠，被它命中的机体，HP每回合会不断地自动减少，不过进行修理的话该"中毒状态"便会消失。ラゴウ的HP在17700以下便会撤退，由于其HP极高且每回合进行防御，所以正常打法想要打败它似乎不太现实……注意本关要保护好电童和其他几个电子圣兽，任意一机被击破便会GAME OVER。而画面右下角的几个八卦机器人，只要其中任意一架的HP在80%以下，便会发生被ゼオライマー全灭的情节。另外在这关完成后，会出现路线分支。

30A Break through the Falcon

本关的战斗可谓非常简洁：只要在7回合内让ナデシコB到达指定地点即可过关。由于双方都没有增援，所以大家大可放开手脚将使用一些精神清扫周围的敌人。指定地点处有一堆杂兵防守，如果可能的话，可以让机动战舰ナデシコB移动至机群前放一个地图武器即可轻松全灭敌人。

31A 辉く刃は仆らと共に

当初期的敌人在两机以下时，敌增援ラゴウ便会出现在螺旋城旁并只朝着电童的所在移动。此时的作战任务是要将ラゴウ引诱到指定的地点。因此只要将电童一机移动到指定地点附近即能轻松地抓住ラゴウ。不过在情节发生后，敌人新的增援会立刻出现在电童旁边，之前如能做好准备，甚至可以在1回合之内全灭它们。此时的胜利条件是将ラゴウ的HP降到10%以下，只要完成这个条件，即使不全灭敌人也能直接过关。

32A MOONRAKER

首先，マイヨ要在5个回合之内前往画面左下方并将那里的マスドライバー破坏。由于周围的敌人实力都非常弱，所以使用"集中"后就完全不必担心了。当マスドライバー被破坏后，マイヨ便会离开战场，同时我方主力部队出现。当侵入敌人的基地并破坏围墙时，北辰的增援会出现于画面的右上角一带。只要将他的HP降到50%以下便会令其撤退。如果想要将其击破，就要注意不要让处于中立立场的黑百合将北辰的HP打到了50%以下。

33A 虹を越えて

在第3回合会发生特定情节，敌人的战舰被开了一个大洞，同时作战任务也会改成进入战舰内部。敌人的增援会出现在内部的入口附近，而电童则会强制去除掉身上的武装并进入战舰内部。若将敌人中アルテア的HP降至7910的话，他便会与其他电子圣兽们一起撤退。注意这里不能击破任何一个电子圣兽，否则会直接导致GAME OVER。另外，战舰内部的墙壁需要用有破坏建筑物能力的武器进行攻击，而且是不能隔墙进行攻击的。

34A 断ち切られたLOOP

一开始由于敌人的陷阱，除了机动战舰系的机体EN减少至50%以外，其他的机体一概只有25%左右的EN。并且在第2回合开始时，除了机动战舰系机体外所有机体的EN都会降至0！所以事先推荐派出所有机动战舰系的机体以及能够在地面上移动、拥有不消耗EN武器的机体出战。等到了第5回合后会发生特定情节，凰牙作为我方增援出现，同时所有机体的EN会自动完全回复。其他值得一提的是若击破了ギガグルメイ的话所有敌人便会立即撤退。

30B 赤き龙の辉き

初期机体为主角机、盖塔G以及盖塔Q。攻击メカ要塞鬼以后发生事件。此事件发生3个回合后，发生事件，盖塔G获得最强必杀技"Shine Spark"自动击败要塞鬼。随后敌方增援和己方大部队登场，盖塔状态全回复，作战正式开始。

31B 暴恶の铠武者

和毒蛇小队的最后决战。初期龙骑1号机不能出击，但是对方只有毒蛇小队的两个小分队。全灭敌军后敌方大部队登场，昆·杰姆上场就连续使用必中、铁壁、热血和一闪四个精神，并主动移向ネエル·アーガマ。之后龙骑1号机和玫瑰高达登场，自动发生剧情。当首先击败毒蛇小队的另外两名小队长时，昆·杰姆会分别连续使用前面所说的4个精神，因此必须先准备使用不屈以及必闪的人去消耗掉他的热血和必闪的效果。当昆·杰姆的HP减到25000以下时会再次使用精神并且移动到很远的地方。本关还需要注意昆·杰姆的机体拥有大范围的地图兵器，必须要保证其攻击范围内的己方机体有足够的防御力或者回避率。

32B 奈落の底への招待状

初期登场的机体只有艾尔菲驾驶的瓦米利昂，不宜恋战，而应该使用加速尽量快速接近神面岩。消灭数个敌兵后发生剧情，天剑绝刀带领一部分死亡军团登场，之后曼陀罗高达在神面岩附近的研究所出现，己方大部队在天剑绝刀附近的海岸上出现，神高达、诺贝尔高达和莱汀强制出击。再消灭一定数量敌兵后，狮王争霸和笑傲江湖带领大部队分别从岸上和海上出现。

33B 决战！大海兽

初期任务分别是用盖塔将大海兽引诱至指定地点。第一回合敌方行动时百鬼帝国和韦加星联合军大部队在地图另一端出现，要阻止他们杀死大海兽。引诱任务达成以后发生事件，流龙马以及强制出击的魔神系机师气力加到150，背景音乐变成《超级机器人军团》，追加合体攻击"F·D·S"。

34B 骑士、炎の空より

关卡的基本结构和34A"被切断的回路"是一样的，不过初期就能够同时在两条路线的机体中选择出击。攻略方法同样是要注意EN的消耗，能够在地面行走的机体尽量从地面行走，有不消耗EN的武器尽量优先使用。第5回合凰牙登场后EN就不会继续减少了，而且全部机体的EN都回复至最大值。同样，击倒ギルグルメイ后敌方会全员撤退。

35 Hemisphere

本关的敌人虽然没有任何增援部队，不过由于战斗区域几乎都是海面，所以最好派出海移动适应为A的机体或者飞行系机体出战。当第3回合时候发生情节，ラーゼフォン离开战场并进入了TOKYO JUPITER。之后只要全灭敌人便能过关。

36 命の行方

在轻松地了结初期的敌人后，EVA3号机被第13使徒控制发生暴走。等特定的情节发生完毕后，便是ラーゼフォン与ヴィブラート的一对一决斗。这里特别提醒一下：也许是游戏程序设计上的失误，在本关结束后，之前消灭敌人时出现的部件箱无法自动进行回收，所以请大家在过关之前自行回收。

37 男の战い

本关ラーゼフォン要强制出击，所以可以事先为其装备强化部件。当敌人中的オブリガード的HP在90%以下时，第14使徒出现同时发生相关情节。在EVA2号机与使徒交战2回合之后，我方主力部队出现，且全员气力为150！不过我方一切对第14使徒的攻击均无效……只能老老实实地等待5个回合过去或将ゼルエル以外的全部敌人消灭。之后便会发生EVA初号机吃掉使徒并获得S2机关的情节。

38 かつて誓った平和のために

本关一开始的任务是在5回合以内由デュク说得モルス，而在说得之后才能将其击破。由于モルス周围的敌人数量十分众多且实力参差不齐，所以这里向不善长混战的玩家推荐使用"かく

乱"，令敌人的命中率下降一半。如果不想使用精神，那么推荐デューク和マリア两机合体后使用"铁壁"直接冲入敌阵，偶尔注意一下HP回复的话，不消多久周围的敌人便会被"轰飞至渣"……在击破ジガジガ后还会有敌增援出现在画面的北方，不过无法对我方构成任何威胁。

39 终局への螺旋阶段

进入螺旋城内部的入口有两个，且均有只会进行防御的敌兵防卫。可能的话最好多使用几个"double attack"或地图武器，这样会令一些敌人无法进行防御。上方入口内只有一个强化部件"ハロ"，所以只派一部机体前往即可。其余的机体从下方的入口进入后，还需要先将画面两边的两个BOSS分别消灭后，BOSS螺旋城才会在画面中央出现，与此同时电童与凰牙会强制移动到螺旋城的面前。此时开始若不能在4回合之内消灭螺旋城的话，便会GAME OVER。不要吝啬精神，赶快狂用吧！

40 Bye-bye Jupiter

本关的主要战斗区域依然是海面，所以推荐派空中机体出战。BOSS只有九鬼一人，敌我双方也不会出现增援，大家可以尽情地蹂躏杂兵。需要注意的是，九鬼的HP在31600以下后便会撤退且拥有攻击范围较远的地图武器。如果使用一些强力的必杀技再配合"热血"和援护攻击的话，要击破他不成问题。

41 ここより永远に

这关九鬼会再度出场，但由于剧情限制，没有任何武器能够对其造成伤害……メディウス会在敌方第1回合时出现在画面右下角，主角机同时也会强制移动至那里。而メディウス的HP在37100以下便会使用HP全回复，因此可以不用理会。(想要经验值的人除外) 敌方地第2回合时，メカ要塞鬼等敌人会出现在画面左上方，它们的特点是命中、回避率超低，要击破它们可谓易如反掌。当第7回合或击败全部的百鬼敌人后便会发生特定情节，本关结束。

42 神よ、百鬼のために泣け

本关的初期虽然只有ゲッタ ライガ ，但配合"集中"等精神的话也能够轻松打败几个杂兵。考虑到ゲッター不久便会撤离战场，再度出现时候HP、EN和SP都会完全回复，所以这里大家可以安心地狂用大招和精神。等到了第3回合，敌我双方的增援同时出现，同时ゲッター暂时离开战场。将敌机消灭至5机以下或到第6回合时，合体百鬼ロボット、ギルギルガン和ピクドロン再度作为敌增援出现在画面东边。需要注意的是当敌方第3回合的时候，ドモン和ロム会同时离开战场进入战舰内部，之后会和盖塔一起在宇宙怪兽面前出现。最后，只要将ブライ击破便能够结束本关。

43 Zero or Infinity?

当レガシ 的HP降至60%以下或到了第4回合时会发生北斗被抓走的情节。此时ベガ强制移动至基地内部。同时画面的上的左、中、右三个地方均会出现敌人的增援。敌人的增援会集中攻击セルブースター，所以建议提前使用"集中"。ベガ由于回避率实在太高，独自一人解决掉除ゼロ以外的全部敌人也并非难事 不过是在残弹允许的前提条件下。在敌增援出现的第2个回合，我军的主力会出现在画面的西南方。需要注意的是，只要将ゼロ击败，其他的敌人便话全体撤退。

44 クロノスの大逆袭

初期可以完全不用理会画面右下角北斗等人的增援，因为他们一开始只会呆在原地一动不动。当北斗主动开始行动时，只要等他靠近并将其HP减至6300左右便会发生情节。消灭所有敌人以后前半部分结束。后半部分我方只有ロム等人与BOSSガデス进行单独的对决，不过只要将ガデス的HP降到69600以下便会发生情节，ガデス会被强制消灭掉，强化芯片哈罗自动入手。

45 Dearest

相对来说，本关的敌人都比较弱小，大家可以随意安排一些等级不高的机体出战。敌方第3回合时敌增援スバル和ゼロ会出现在画面西边。其中，只要将スバル的HP降到12000以下时便会发生情节，之后ゼロ就会撤退。在本关结束后，我军会再次进行分队。ギガノス方面是高达小队、龙骑小队、盖塔小队；火星方面是机动战舰小队、ロム小队、斗将小队；月球方面是魔神小队、ライディーン小队、神高达小队。而EVA小队和ラーゼフォン、ゼオライマー以及主角机会留在地球上。最好提前进行强化部件的更换，以免战力下降。

46 Sstralight Serenade

虽然前半部分初期的胜利条件是经过5回合，不过一旦我方机体有所行动或是到了敌方第2回合，我方的存在就会被敌人察觉。在龙骑的2号或3号机与敌军中的龙骑1号机进行说得之后前半部分就会结束。下半部分开始，大家可以无视1号的攻击一直冲入要塞的内部，连续将附近的墙壁击毁后，マイヨ以及他的一干部下便会加入，同时龙骑1号也会回归我方。ドルチェノフ会在基地内部的最深处出现，不过此时的他对我军来说没有任何威胁。

47 キミノオモイデニ、サヨナラ

这关的目的单纯直接。只要将北辰击破，本关便会直接结束。如果不是为了赚取资金或经验值的话，大家大可直接对着北辰一阵猛攻。而周围的敌人也确实不值得一提。当北辰的HP降至红色时便会发生黑百合击破它的情节。

48 一轮の花と绿の星と

デューク由于未婚妻的死而愤怒地独自一人冲到了敌军的基地附近。不过只要配合"铁壁"的话，一般的杂兵根本不会对デューク造成任何威胁。当给予ズリル一定程度的伤害时，我方增援会出现在画面右下方。全灭初期敌人后，ベガ王带兵出现于画面的中央一带。令人厌恶的是，ベガ的HP减少到大约一半以下后便会发生事件，此时在3回合之内必须阻止ベガ移动到画面的最上方，否则便会直接GAME OVER。如果提前派一些机体在北方待机的话便不会有任何问题了。

49 シト新生

初期只要将BOSS以外的杂兵全灭即可。EVA2号机会因为敌人的精神攻击而被迫撤退，同时前半部分结束。后半部分的敌人只有驾驶EVA贰号机的最后的使徒カヲル一人。大家只要上去一阵围攻即可解决战斗。注意在这关结束后，EVA零号机直至通关都无法再次使用。

50 胜利者达の挽歌

初期的敌人虽然不强但数量奇多，且每次将画面上、下方的敌人消灭后，还会数次出现敌人的增援（出现在画面的左上角和左下角）。等到了第3回合或将ミケロ的HP减到一定程度时还会出现敌人的增援。虽然メディウス·ロクス会作为我方增援出现，不过本关结束后他就会离开，所以没有使用的必要。当ウルベ和デビルガンダム同时出现时，需要先ウルベ击破才能接着打败デビルガンダム。这关扑克同盟和驾驶旭日高达的玲会强制出击，同时还会修得不少新的必杀技。

51 希望、それは最后の GEAR

本关最大的敌人是ゼロ，他会在敌人数量减少至一定程度时出现在画面中央靠右的位置。无论将其击破多少次，他都会立刻复活。所以本关最好不要理会他的存在，直接让两架战舰冲至指定地点即可过关。

52 W-Infinity

本关最缠人的敌人依然是ゼロ，与前一关同样，无论打败他多少次都会立刻复活。初期画面中左、上、右三方的敌人可以不用理会，它们会自己送上门来。我方只要集中兵力进攻下方的守卫部队和击破ゼロ即可。在每次击破ゼロ时都会发生情节，同时画面下方出现敌人增援。当将其击破3次后，胜利条件会变更为入侵内部的基地，同时凰牙会留在地面上缠住ゼロ。敌增援中有无数的螺旋城，皮糙肉厚且攻击力也极高。如果不愿恋战的话，还是尽快冲进基地内部比较合适。最后当ガルファ出现后，只有在同一回合内打败ガルファ和ゼロ才能够完成本关。

53 魂のルフラン

初期ラーゼフォン被围攻，我方的增援辰星2型将会在第2回合登场，两机只要拖延一定的回合数便可结束前半部分。下半部一开始只有EVA2号机一机。不过敌人都是些很弱的龙骑量产型和未展现出实力的EVA量产型，只靠EVA2号机便可以全灭敌人。如果之前EVA贰号机的实力太弱的话，可以事先装备强化部件。至于贰号机的EN则完全不用担心 虽然其没有连接电源线，但每

回合开始时EN依旧会完全回复。这里提醒一下，最好不要在敌行动的时候全灭敌人，否则之后出现的EVA量产型会立刻围攻贰号机，以它的实力恐怕几下就会玩完。

54 遥か久远の彼方

主要的敌人只有EVA量产型。虽然八卦机器人和二轮长官会在不久后出现在画面右边，但他们的实力可以完全忽略。绫人和久远在全灭敌人前基本上会一动不动，它们的HP高达10万，所以只需要专心消灭EVA量产机和MU即可。

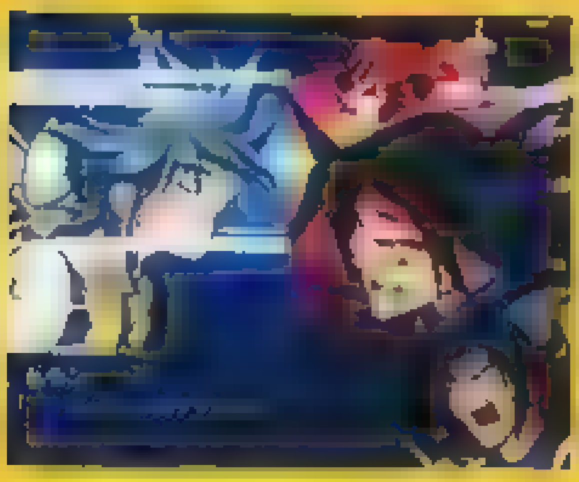
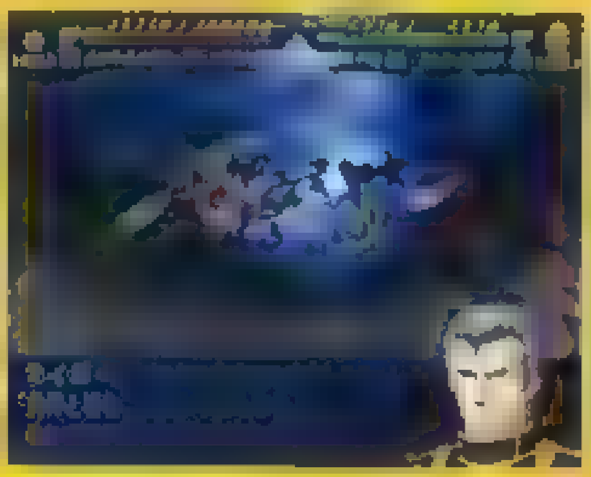
55 约束の地

最终关。如果打速度战，杂兵们可以不予考虑。其实只要肯花时间，几个回合的反击就能消灭它们。建议每回合使用“かく乱”，这样可以保证最终BOSS的攻击对我方的威胁为0。初期的最终BOSS的HP只有20万，将其击破后会变身成最终形态同时HP变成40万。将最终BOSS的HP减至一定程度后真圣绫人会作为我方援军出现于画面上方。由于其实力过于强大，可以考虑让他冲至最前线以充当我军的肉盾。

全机体合体技一览表

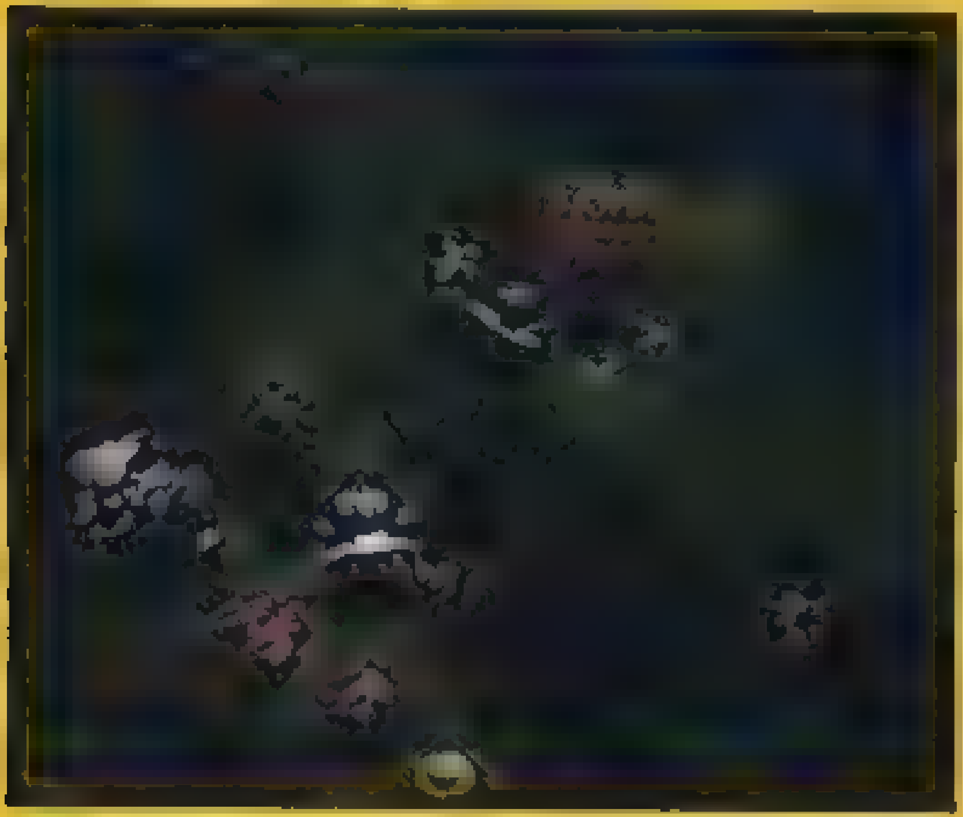
合体技不仅华丽，也是战斗的重要攻击手段。下表中为大家列出的在《MX》中出现的各种合体技以及参与合体攻击的机体（部分含机师）

合体技	使用机体
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH、ガンダムマックスターS、ドラゴンガンダムS、ガンダムローズS、ボルトガンダムS
Fダイナミックスペシャル	マジンガー、グレートマジンガー、グレンダイザー、ゲッタードラゴン
DフォーメーションアタックS	ドラグナー1型カスタム、ドラグナー2型カスタム、ドラグナー3型
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム、ファルゲン・マッフ
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダム、ライジングガンダム
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型カスタム、ドラグナー2型カスタム、ドラグナー3型
稻妻サイクロン岩盘割り	バイカンフー、ドリル
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH、ノーベルガンダム
フォーメーションアタック	エステバリスC・リョーコ、エステバリスC・ヒカル、エステバリスC・イズミ
ユニゾンキック	EVA初号机、EVA贰号机
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型
ダブルゲッタービーム	ゲッタードラゴン、ゲッターQ
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー、グレンダイザー
ツインファンネル	キュベレイMk-II(プル)、キュベレイMk-II(プルツー)
トリプルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
ダブル・メガ・ランチャー	Zガンダム、ZZガンダム
天空真剑奥义・重ね镰鼬	バイカンフー、ブルー・ジェット
ダブルライトニングバスター	量产型グレートマジンガー、グレンダイザー
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー、量产型グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー
ツイントマホーク	ゲッタードラゴン、ゲッターQ
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型
ダブルハーケンストーム	量产型グレートマジンガー、グレンダイザー
疾风双连击	电童(银河)、凰牙(北斗)

阿修罗的最爱机体推荐

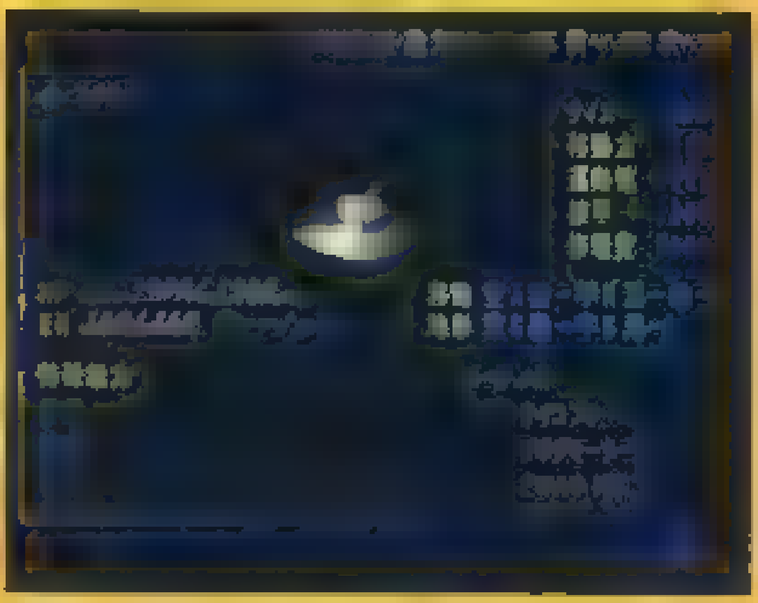
阿修罗的最爱无疑是新增的龙骑小队，无论是超级系还是真实系的攻略都以他们为核心组成阵型。



龙骑3号机天生拥有EWAC（强）的能力，在它周围的机体可以获得30点的命中回避加成，到了后期配合机师莱特的“扰乱”精神，即使是最终BOSS对超级系的机体也只有10％左右的命中率，对真实系机体更是恒等于零。2号机能力一般，以射击系武器为主，残弹多，可以利用射程以及双重攻击对敌人进行牵制，机师塔普后期可以习得“激励”精神。1号机综合能力颇强，尤其是武器升级以后白兵战镭射剑射程增加，更加实用，机师若林健后期还能习得“见切”技能；它的缺点是典型的射击系格斗重视机体，建议只对其中一项进行强化，推荐格斗。初期3人小队除了能够组成高命中回避的攻击阵容外，两种消耗极少的合体攻击也颇为实用。

到了后期，苍鹰加入己方以后他们的实用性又得到了进一步提升。苍鹰的机师マイヨ本身技量非常高，机体运动性极高，武器也是射击格斗万能型的。最实用的招式莫过于苍鹰和龙骑1号机的合体技“ツインレーザーソード”：攻击力高（武器攻击力全改后排名第四）、消耗少（两机EN各耗10）、射程中等（1～3格）。为两个机师都加上アタッカー、リベンジ、インファイト能力后，配合哈罗和高性能雷达等强化部件增加射程和会心一击几率，普通情况下，反击时的伤害都在22000以上。双机突入敌阵用合体技进行攻击和反击，给人以“激·无双乱舞”的感觉。最关键的一点是，若林健和マイヨ两个机师都有“魂”……在阿修罗一周目游戏时，若林健以未加インファイト技能、格斗值未达到250的状态打出了61700的伤害。

沙罗的推荐机体



兜甲儿在美国留学时自己设计的TFO，超级系路线初始机体之一。机体的类型是SS、运动性改造后至少也能达到156，同时拥有“修理”和“补给”两项技能、空宇适应性和移动性都很高，这些特色使其成为了任何战斗均可出场的机体！虽然其武器只有导弹，不过20发的残弹、初期30%的会心一击率、可移动后攻击、可双重攻击以及可破坏建筑物，足以令其对付任何敌人也毫不含糊！平心而论，这台机体可以算是同系的修理补给机中最好使用的。若再装备一个EWAC芯片的话，周围围上一群机体还可以令能力上升。强力推荐！若能让人数较多的ボス三人组驾驶，让ボス习得补给技能，这样TFO就能够成为一个超级核心了。

本文只代表作者观点，不代表本刊立场。

文：无梦

友情之《超级机器人大战MX》FAN心得

这篇东西是笔者的一点游戏通关后的心得，希望大家在开始游戏前能仔细看一下，应该对通关有很大帮助的。

全改造奖励分析

这个已经是传统了，当机体所有的能力改满以后会有追加的奖励系统，《MX》和《D》一样增加了武器奖励。关于系统请大家看前面小编们的攻略，笔者来分析一下这些奖励的优劣。

机体全改造奖励分析：

一般来说真实系的奖励以“运动性+10%”为第一考虑，不过这作对于运动性要求不高，鸡肋的选择。不过像ZZ和Z这样的EN消费型机体，可以考虑“最大EN+20%”。超级系的则应选“最大EN+20%”为第一条件。不过某些超级系的就不同了，比如：电童、天のゼオライマー和EVA这样天生拥有EN回复能力的机体，就不用考虑EN，而应该考虑移动力和地形，尽量提高他们的泛用性和移动性能。毕竟在这作里，移动力的高低相对是比较重要的。

武器全改造奖励分析：

新的系统，在奖励的同时真的很难取舍啊！

首先分析一下“命中补正+30”、“最大弹数+1”、“最大射程+1”、“必要EN80%”、“必要气力-5”，这些笔者觉得是鸡肋。超级系本身就是“精神病”患者，是个人都有必中，所以“命中补正+30”就不怎么需要了；真实系本身命中回避都很好，也不需要。“最大弹药+1”个人认为没意义，不过对于残弹太少的机体，比如EVA零号机、电童的补给机以及魔神Z和大魔神还是有点用的。“最大射程+1”的意义也不是很大，如果计算出色的话，1格的区别不大；对于那些擅长超远程作战的机体可以考虑。“必要EN80%”应该是这些奖励中比较好的了，像神高达和超级系主角机这种纯粹消耗EN的机体也可以将它作为一个选择。“必要气力-5”估计是最没用的奖励了，随便杀几个敌兵就可以了……

综上所述，最有用的就是“クリティカル补正+40”和“空、陆、海、宇地形适应S”。前者是攻击时必杀（会心一击，攻击力为普通攻击的1.2倍）几率增加40，后者是武器的某项地形适应力S。

我们来看一个公式：

必杀出现率＝（我方机师技量－敌方机师技量＋武器必杀修正）×100%

因为《MX》新增的系统，所以公式改为——

必杀出现率＝（我方机师技量－敌方机师技量＋武器必杀修正＋改造后增加的必杀修正『20左右』＋奖励的40）×100%

这个公式得出的结果应该是100%以上，能99%的保证攻击都是必杀一击＝攻击力×1.2倍

后者是武器地形适应S，也就是说在攻击位于相同地形的敌人时攻击力是1.2倍。

这样的话怎么取舍呢？我们来分析一下——

双方的长处：

必杀几率的是针对所有武器和全部地形的，泛用性能广。

地形S能保证攻击力永远都是1.2倍，而且能实现光束武器对水的可能。

双方的短处：

必杀率很高没错，如果对敌人地形为B、C或不可呢？这样的话再高的几率也没用，而且不能保证BOSS的技量比你低很多（不出错的话应该是对方比较高……），而且还有一个运气成分，大家都知道SRW的概率问题，如果不是100%的话等于是0%。

地形S的短处在于只能改1个项目S，如果改了地面S的话，如果最后一关是在宇宙那就亏了；或者改了宇宙S，前几十关这奖励又会很显得毫无用处。

总得来说，笔者认为还是改必杀修正来的好些。因为地形问题能用其他擅长的机体去解决，几率差一点的话可以用SL大法来解决。

PP值分析

PP值的概念就不用再多说了，作为近来《机战》的标准配置，是个玩《机战》的玩家都知道。PP值的入手方法就是敌击破，击败每个敌人所得的PP值都是固定的，与等级无关，因此有的杂兵的PP值会比BOSS还要多，请事先用机师的精神指令或者机体的特殊能力“侦察”调查清楚对方的情况。

PP值特技习得要点（作用说明请参看攻略部分）

简单一句话，不管想学什么技能，一切都要以基础能力为优先，因为本作+1点能力只要4点的PP，能力增加方面只要增加攻击能力就行了。

在所有的特技中，笔者认为最常用辅助技能就是超级系：“援护攻击+1”、“インファイト+1”、“Eセーブ”；真实系：“ガンファイト+1”、“支援攻击+1”、“ヒット＆アウェイ”。这些技能对于战斗的辅助有很强的作用，在PP值很富裕的情况下可以考虑习得，不过在实战中这些能力并不特别有用。

重要特技分析

“集中力”、“SP回复”、“アタッカー”、“リベンジ”。

这4个特技是所有主战机体能学就一定要学的特技，在战斗中能发挥极大的重要作用，“SP回复”和“アタッカー”为第一考虑！“アタッカー”有化腐朽为神奇的效果，笔者到后期几乎所有的主战机体都习得了这个技能；“SP回复”对于那些有MAP武器又有“觉醒”的机体有特殊意义，使得最速通关成为了可能。

角色的PP值分配：

简单来说就是根据角色所乘机体最强武器来决定，最强武器是射击的就加射击能力，格斗的就加格斗，如果出现特殊的格斗＋射击型的就只能靠边了……这样的话电童、天のゼオライマー、バイカンフー、ゴッドガンダムH4位有着游戏中最强的单属性武器，他们的能力第一考虑增加，所以PP值的获得就以他们4人为主，考虑到电童的EN消费和回复方法比较复杂、バイカンフー只有一个人的精神，所以天のゼオライマー和ゴッドガンダムH两部机体应该担负整个游戏中大部分的攻略任务，事实也的确如此……（编按：本作的特色是强者愈强，性能好的机体杀敌越多，得到的PP值就越多，能力也就可以强化的越高。因此大家完全根据武器的优劣以及自己的爱好来进行培养机师。）

最强的机体推荐

《MX》可以说是系列作品中，高达系机体（G高达系机体除外）最弱的一作了，在笔者看来高达们完全可以不用出战，所以玩家们在攻略时可以考虑一下，如果不是特别喜欢的，就不用再浪费PP值给他们了，因为最后几关有90%可能是不会用到高达的。（编按：如果从头开始培养的话，高达的实力还算是水准以上的，虽然比起以前的作品要弱很多。）

最强的机体从综合能力来考虑，是一下几个：

天のゼオライマー

地图兵器“メイオウ攻击”1～5格、威力5000以上，机师拥有精神“觉醒”、“期待”、“爱”，一开始激励后用了觉醒就往敌人堆里冲，获得的PP值就是天文数字，射击满400后MAP攻击能达到将近40000的伤害值，神速破关！

ゴッドガンダムH（乘骑）

多蒙的攻击力是公认极高的，加上风云再起后运动性超高，而且出现时间早，30话以前的BOSS应该都是靠他一个人打的，惟一美中不足的就是没有觉醒。（本作中神高达可以以骑乘状态参与合体攻击。）

勇者ライディーン

拥有特技“支援攻击”、“念动力”，最强武器1～9格威力6800，机师有精神“觉醒”，地图兵器面积大，配合“觉醒”兼与天のゼオライマー媲美，可惜的就是武器都是混合型的，为此攻击力增加困难。

攻略透解
Guide Through

イリスのアトリエ エターナルマナ
Atelier Iris -Eternal Mana-

文：猫太

伊莉丝的工作室 永恒玛娜	Gust	RPG
PS2	2004年5月27日	日版

Gust公司的经典名作"《工作室》系列"终于在今年的5月27日推出了新作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》，如果是系列的老玩家应该可以从标题上看到一些不同的地方，那就就是过去的每一作都是以《×××的工作室 ×××的炼金术士》命名，而这次却以"永恒玛娜"作标题的结尾，这更坚定了Gust把游戏的类型改成RPG的决心。游戏就RPG而言算是中等水平，把"《工作室》系列"的调合系统加入到RPG里的确让FANS大呼过瘾，但游戏中后期频繁的遇敌和进入战斗的读盘速度稍慢容易让人产生厌恶感，幸好游戏后期的不遇敌能力补充了这方面缺点。不过中期就比较辛苦。另外、由于本作的支线事件带有一定的随机性，因此同一种玩法可能出现不同结果的情况，但这些不影响游戏的主要流程。

给系列老玩家的3个提示

★本作可以带在身上的道具种类是不受限制的，但每种道具最多只能拥有99个，玩家并不需要担心身上的道具种类过多而导致要扔道具。
★游戏中并不存在时间流逝和天气影响的系统，因此并不需要担心会漏掉某个事件或者身上的道具的变质。
★战斗要比过去轻松得多，不必担心老是被打回家里，也不要尝试逃跑，因为本作的逃跑成功率十分低。

▲无论在什么地方，都要用"元素还原"把物品变成元素

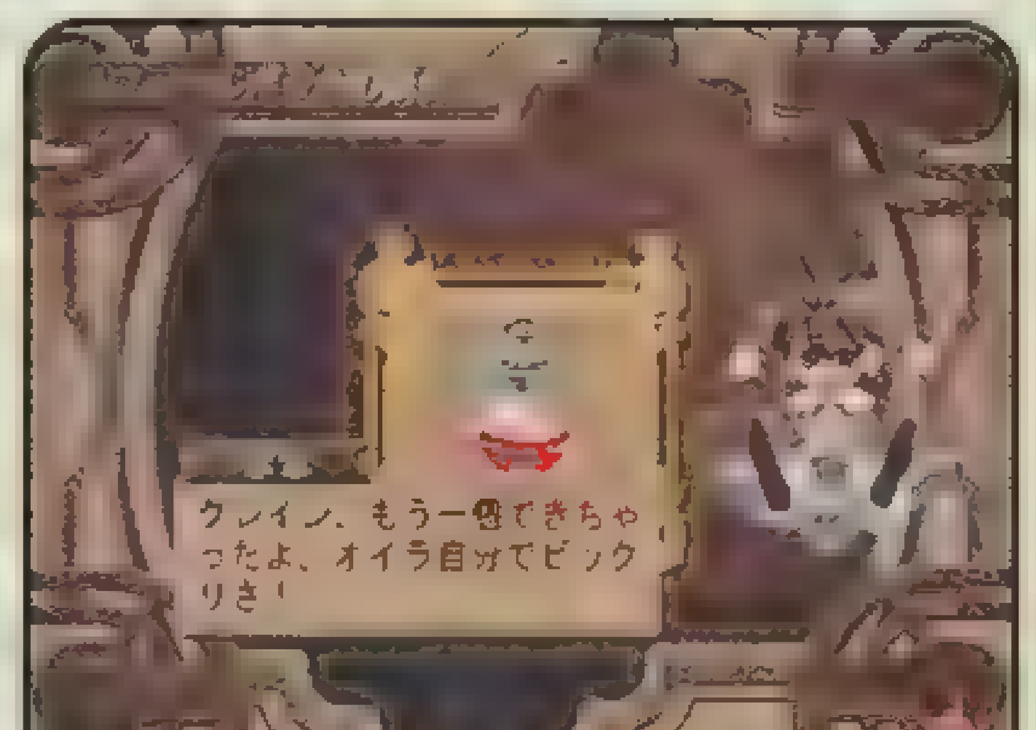
欢迎来到玻玻的快乐炼金讲座
下面为大家剖析所有系统

玛娜调合

玛娜调合就是利用了"各属性的玛娜"+"玛娜道具所需要的元素量"组合出玛娜道具的意思。在游戏世界中一共拥有14种元素属性，分别是水、火、木、岩、空、雷、圣、光、暗、幽、力、时、魔、命。而这些元素可以利用男主人公克雷恩的"元素还原"把游戏场景中的一些物体变成元素，也可以在战斗中使用他的专用技能"元素还原"把敌人变成元素。另一种取得元素的方法就是把道具还原成元素，但猫猫不太推荐这种做法，因为道具经常都会在商店调合中用到，有些道具还非常稀有，一般的元素也比较容易入手（除力元素一定要利用道具还原得到外），所以尽量留住道具（隐藏迷宫内除外）。不过并不是拥有元素和玛娜就可以调合道具，玩家要在世界各地中找到玛娜道具后才能学到该道具的调合方法，因此在迷宫中要认真探索哦。

Check Point 玛娜的友好度

在玛娜调合中有一点非常重要，那就是玛娜们的友好度和体力，玛娜调合除了要消费元素外还要消耗工作玛娜的体力，当体力低于一定程度后友好度也会相应降低。当友好度过低时，玛娜们便不会为你工作或者调合失败，因此应适当在菜单的"マナステータス"中查看玛娜们的友好度。增加友好度的方法是送它们一些道具，选择"マナステータス"中的"プレゼント"就可以给它们一些道具提高各自的友好度和体力。另外，在后期的玛娜都要玩家自己去寻找，在攻略中会明确提到取得方法。

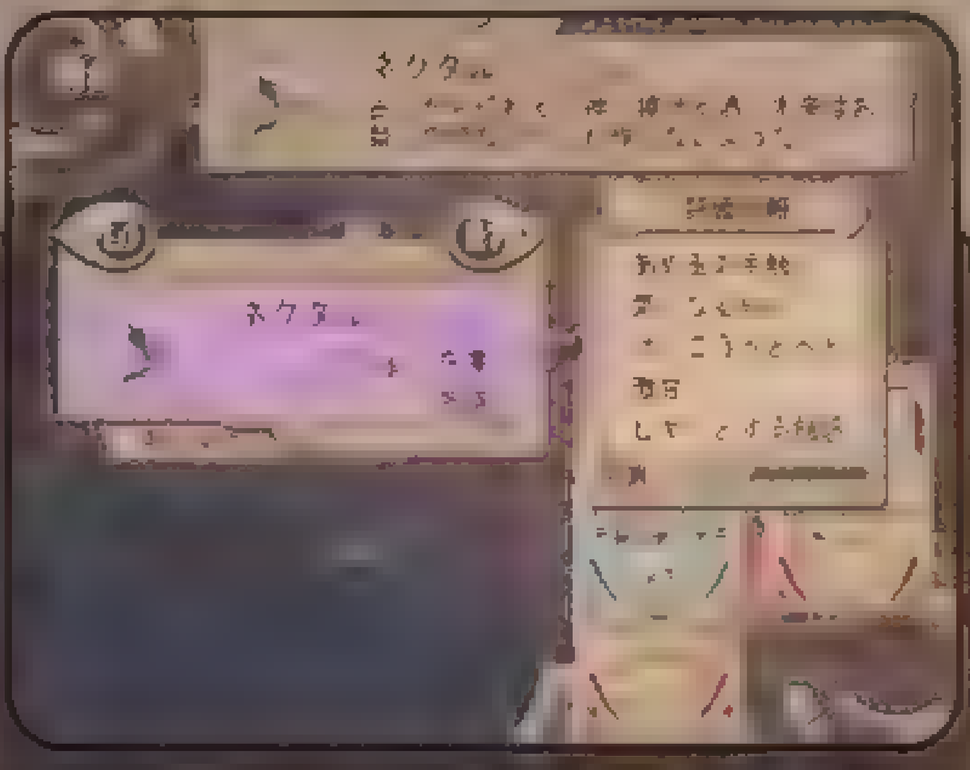


▲友好度高的话在进行玛娜司令时工作的玛娜还会多奉送一些道具，利用这点可以省去不少元素。

©GUST CO.,LTD 2004 Illustration
www.plumbook.com

商店调合

商店调合不需要玛娜和元素的帮助，但需要的就是道具和新的菜单。玩家在冒险中应该多注意收集道具，见到一些平时比较罕见的道具一定要不断切换画面尝试多拿几个，有些道具就算现在用不上，留在身上肯定会有用。游戏一开始，玩家只能在カポーク村的酒场和魔法店中进行一些简单的调合，后来就可以在各大小镇中找到可以调合的地方。调合时需要注意道具的评价，使用高级的材料可以得到更高的评价，使用质量差的材料或者调合出一些奇怪的东西会降低该商店的评价。评价直接影响了来店的人数和店长对玩家的好感度，店长的好感度越高，可以调合的道具菜单也越多，到后期甚至可以调合出究极的料理和装备。玩家在调合道具时，如果使用了不同的材料可能会得到新的道具，在选择材料后店主会根据你的材料给予说明，如果没有说明的话就代表玩家选择的材料只影响道具的评价而不改变种类。下面列出不同商店中出现道具的调合材料，但只作为参考，有些道具的材料可以根据喜好自由组合。



▲到后期的道具都拥有相当实用的性能，因此发展每个调合店主的关系变得非常重要

[illegible]

カリカリキュール	カリカリの实＋赤ワイン
桃香酒	牛ミルク＋爆甘ランドー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ランドーサワー	牛ミルク＋恋するランドー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ティンクルカノン	牛ミルク＋ティンクルベリー＋カリカリキュール＋ハチミツ
ガリガリキュール	牛ミルク＋ガリガリの实＋カリカリキュール＋ハチミツ
スターダスト	牛ミルク＋夜光草＋カリカリキュール＋乙女の隐し味
狱辛烧酎	ゴーカラの实＋きよ水＋ベルグラドイモ
五脏六腑升天香	ベルグラドイモ＋エール酒＋狱辛烧酎＋手卷きへビ
龙杀し	龙の舌＋赤ワイン＋ゴーカラの实
ぷにごろし	ぷにぷに玉＋赤ワイン＋ゴーカラの实
恶魔杀し	よこしまな瞳＋赤ワイン＋ゴーカラの实
绍辛铭酒	ネクタル＋神乐の舞
白い粉	バジの猛毒＋野生の腐肉
赤身刺し	岛鱼＋たらこ鱼
白身刺し	たらこ鱼＋山サカナ
黑身刺し	山サカナ＋岛鱼
デビルハンタ	恶魔の鱼＋山サカナ
活き造り	手のりサカナ＋岛鱼
きのこのいろり烧	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋料理油
マイルドッテ	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋ヒマシ油
コスモソテ	ゴーカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋料理油
きのこの怪し烧	アマカラの实＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋机械油
きのこの汉烧	ねこまんま狱辛＋新鲜マイタケ＋新鲜ケムイタケ＋机械油
ムニエル	山サカナ＋ティンクルベリー＋ふくらし粉
ジャージャー	爆甘ランドー＋たらこ鱼＋盐
ビターステーキ	野生のにく＋ゴーカラの实＋机械油＋ベルグラドイモ
养命菜定食	ドンケルハイト＋无臭夜光草＋乙女の隐し味＋ヒマシ油
タンシオ	ゴーカラの实＋龙の舌＋料理油
最后の晚餐	白い粉＋バジの猛毒＋コスモソテー
冥土宴席	最后の晚餐＋バジの猛毒＋きのこのいろり烧
月弦シタール	ゼッテル＋天使の羽ペン＋アイヒェ＋国宝虫の系
エーデルトーン	背の高いトーン＋アイヒェ＋ムーンプリズマ

カポーク魔法店

くすり	新鲜マイタケ＋盐
营养剂	新鲜ケムイタケ＋甘カラ粉
いたいのとんでけ	くすり＋ラフレシア
どすこい大元气	营养剂＋ラフレシア
いのちのおくすり	不死鸟のおっぽ＋水の雪虫＋ペンデローク＋くすり
ばくだん	赤色レジエン＋フェスト石
冰のばくだん	银色レジエン＋フェスト石
デカバク	赤色レジエン＋フェスト岩
とげばくだん	うに＋ニューズ＋赤色レジエン
とげとげボンバー	うにゅう＋ニューズ＋赤色レジエン
ハイパーとげとげ	うにゅう＋ニューズ＋金色レジエン
クラフト	ニューズ
ナノクラフト	小さな齿车＋クラフト
ピコクラフト	小さな齿车＋ナノクラフト
フェムトクラフト	小さな齿车＋ピコクラフト
クラブト	见えない齿车＋クラフト
デカクラフト	大きな齿车＋クラフト
メガクラフト	大きな齿车＋デカクラフト
ギガクラフト	巨大な齿车＋デカクラフト
テラクラフト	巨大な齿车＋エクサクラフト
エクサクラフト	キューパーツ＋クラフト
ロケットフラム	キューピクループ＋ギガクラフト＋フラックス布
ミルキースコープ	ベジェプリズム＋爱のポエムノート＋无臭夜光草
ミルキーバズーカ	ベジェプリズム＋恐怖のデスノート＋无臭夜光草
天使の羽ペン	不死鸟のはね＋金色レジエン
恶魔の羽ペン	不死鸟のおっぽ＋金色レジエン
ゼッテル	质の高いトーン＋太リッブル丸太＋きよ水
证据いんめつ剂	フェスト岩＋无臭夜光草

全然跳ねない玉	どでかぼちゃ＋ふくらし粉＋アイヒェ
首狩りノギス	小さな齿车＋太い铁棒
地球仪	全然跳ねない玉＋世界大图解＋首狩りノギス
天球仪	全然跳ねない玉＋星の约束＋首狩りノギス
魔球仪	全然跳ねない玉＋のろいのひとみ＋首狩りノギス
イケてない服	妖精さんの服＋国宝虫の系
ゴーゴースーツ	イケてない服＋かぼちゃあたま＋星型の破片
银ギラパンツ	コメート＋シルク布
妖精さんの服	水着＋シルク布＋恋するランド
妖精さん帽子	せくしい水着＋妖精さんの服＋ランド
お色气羽衣	水着＋フラックス布＋耻ずかしランド
こんいろの水着	あやしい水着＋フラックス布＋ランド
うさみみ	野生のにく＋フラックス布
にくきう手袋	にくきう＋コットン布
うさスーツ	せくしい水着＋水の雪虫＋うさみみ
バトルタキシード	ゴーゴースーツ＋银ギラパンツ＋龙のつの
やる气あるビキニ	やる气あるパンツ＋シルク布＋光るステンド草
たいへんなビキニ	やる气あるビキニ＋コメート＋やる气あるパンツ
恶灵退散ティアラ	ヒコヒコハンマー＋コメート＋光るステンド草
ボムボムエーメル	赤色レジエン＋クラフト＋ヒコヒコハンマ
究极のロールパン	ふくらし粉＋乙女の隐し味＋小麦粉
ボコボコパン	パン粉＋シャリオミルク＋小麦粉
デコボコパン	ふくらし粉＋きよ水＋小麦粉
无残なパン	研磨剂＋シャリオミルク＋小麦粉
正体不明なパン	狱カラ粉＋营养剂＋小麦粉
异世界からの物体	研磨剂＋机械油＋小麦粉
风を忘れた小箱	アイヒェ＋不死鸟のはね
吸い入むじょ	风を忘れた小箱＋ムーンプリズマ＋铁パイプ
ぶっとばすじょ	风を忘れた小箱＋スタープリズマ＋铁パイプ
ペンデローク	ペンデローク破片×2＋绮丽なステンド草
コメート	コメート原石＋ふくらし粉
恋する指轮	コメート＋银色レジエン＋研磨剂
梦见るハート	恋する指轮＋精灵の祈り＋ペンデローク
叶えるハート	恋する指轮＋精灵の护り＋ペンデローク
さようなら私の恋	激ヤドクダケ＋激ヤドクダケ＋白い粉
ピョコンパョコン	ぷにぷに玉＋岛鱼
デコパチコン	ピョコンパョコン＋コメート原石＋国宝虫の系
みえちゃうヘンキ	うるおい夜光草＋光るステンド草＋きよ水
铁パイプ	金色の铁棒＋シルフのキッス
シルフエスパス	イエロウピス＋シルフのキッス
吸血鬼のキッス	さようなら私の恋＋ドンケルハイト
おかめシタール	ゼッテル＋天使の羽ペン＋アイヒェ＋国宝虫の系
どんちゃんセット	8弦ボロロン＋どてらホーン＋おかめシタール
どてらホーン	龙のつの＋研磨剂＋シルフのキッス
シュバルクヘン	金色レジエン＋デモンズリング
ベジェプリズム	星型の破片＋光るステンド草＋クリスタトリル
シーカ	ベジェプリズム＋细い铁棒＋折れたハンドル＋小さな齿车
イエロウピス	金色の铁棒＋研磨剂＋うるおい夜光草
ラナフレーム	光と黄昏の刻み盘＋ヒタゴラスの齿车＋ロケットフラム＋シュバルクヘン
星と月の杖	星と月の宝玉＋インフィニティアの羽＋研磨剂

[illegible]

ふっくらぱん	ふくらし粉＋ふくらし粉＋牛ミルク
デュアルソフト	盐＋ふくらし粉＋牛ミルク
ベイクドパイ	ゴーカラの实＋狱カラ粉＋ベルグラドイモ＋パンプキンタルト
ベイクドパイ	ドンケルハイト＋ふくらし粉＋ベルグラドイモ＋バナナバロア
くまさんパン	ふっくらぱん＋ザラメ＋アマカラの实
フランソワコロネ	デュアルソフト＋パンプキンタルト＋乙女の隐し味
ゴーストブレッド	ペンデローク＋バジの猛毒＋ふっくらパン
パン粉	ふっくらパン
ふくらし粉	新鲜ケムイダケ＋パン粉
乙女の隐し味	レヘルンクリーム＋フルーツパイ＋野生の腐肉
白い爱人	ふくらし粉＋牛ミルク＋フルーツパイ＋ベイクドパイ

www.plumbook.cn

カラメルキューブ	岩砂糖＋ひまし油＋カリカリの实
うずまきアメ	岩砂糖＋机械油＋ラフレシア
ソルティスライス	カボイモ＋料理油＋盐
大判せんべい	小麦粉＋アマカラの实＋狱辛焼酎
レアチーズケーキ	牛ミルク＋盐＋デュアルソフト＋桃香酒
ヘンデル	白い爱人＋ネクタル
ウェディングケーキ	レアチーズケーキ＋テラミス＋ティンクルベリー＋うるおい夜光草
お果子のおうち	こんへいとう＋ヘンデル＋ウェディングケーキ
ロシあんぱんA	甘カラ粉＋カボイモ＋きのこのいろり焼＋野生のにく
ロシあんぱんB	小麦粉＋にんじん＋きのこのいろり焼＋ぷにぷに玉
ロシあんぱんC	ふくらし粉＋ティンクルベリー＋きのこのいろり焼＋ぷにぷに玉
ロシあんぱんD	狱カラ粉＋ゴーカラの实＋きのこのいろり焼＋野生のにく
ロシあんぱんE	パン粉＋カリカリの实＋ジャージャーS＋ぷにぷに玉
ロシあんぱんI	小麦粉＋アマカラの实＋ビターステーキ＋野生のにく
ロシあんぱんG	小麦粉＋アマカラの实＋ムニエル＋野生のにく
ロシあんぱんH	ふくらし粉＋ベルグラドイモ＋ムニエル＋野生のにく
あげパンぱんつ	やる气あるぱんつ＋料理油＋フランソワコロネ
キャップディング	ウニふにプリン＋キューパーツ＋妖精さん帽子
岩石パン	岩砂糖＋牛ミルク＋カリカリの实
スマッシュパン	岩石パン＋铁パイプ＋ランド
大だいこせんべい	大判せんべい＋太リップル丸太＋にくき
狱辛ネオサンド棒	スマッシュパン＋狱カラ粉＋狱辛焼酎
ざんパン	野生の腐肉＋ふくらし粉

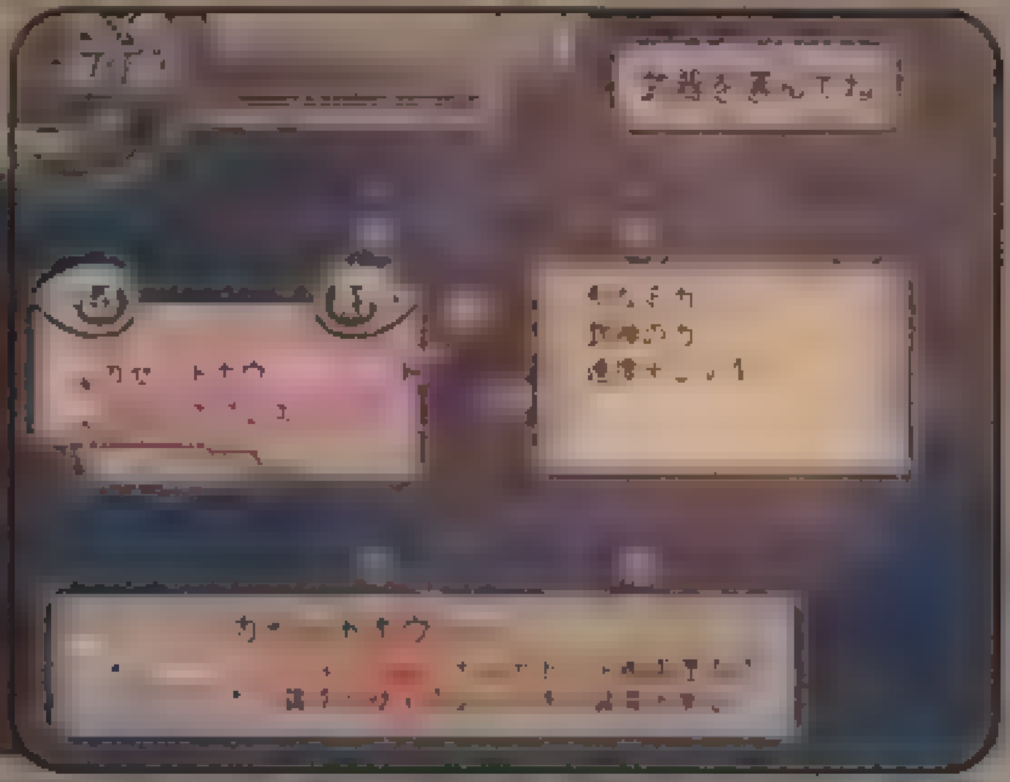
[illegible]

ねこまんま	ざんパン＋カボイモ＋パン粉
ねこまんま辛口	ざんパン＋カボイモ＋辛カラ粉
ねこまんま狱辛	ざんパン＋カボイモ＋狱カラ粉
レヘルンクリーム	あまつゆの冰＋シャリオミルク＋ハチミツ
ヨーグルリンク	レヘルンクリーム＋白い爱人
笛アメ	うずまきアメ＋铁パンプ
炭焼きベーグラン	ふっくらぱん＋乙女の隠し味＋ふくらし粉
坚焼きベーグラン	スマッシュパン＋乙女の隠し味＋ふくらし粉
エスカルーニョ	ガドーショコラ＋牛ミルク＋よこしまの瞳＋乙女の隠し味
ララミス	デュアルソフト＋カラメルキューブ＋スターダスト
プリン	カラメルキューブ＋うに＋ぷにぷにの玉＋ランドサワ
ネクタル	五脏六腑升天香＋牛ミルク＋ザラメ
神乐の舞	龙ごろし＋恶魔ごろし

[illegible]

トランキライザ	ハジの药＋ティンクルベリー＋くすり
6弦のポロロン	太リップル丸太＋银色のレジエン＋国宝虫の系
世界大图解	天使の羽根ペン＋证据いんめつ剂＋ゼッテル＋クリスタトリル
星の约束	天使の羽根ペン＋证据いんめつ剂＋ゼッテル＋クリスタカルル
のろいのひとみ	恶魔の羽根ペン＋证据いんめつ剂＋ゼッテル＋クリスタトリル
フェリオス星团仪	地球仪＋天球仪＋魔球仪
虹色の圆盘	キューパーツ＋齿がない齿车
オルガニート	金色の齿车＋金色のゼンマイ＋虹色の圆盘＋金色のハンドル
ピタゴラスの齿车	イエロウビス＋オルガニート＋マナ・メビウス
光と黄昏の刻み盘	シルフェスパス＋ン＿カ＋金色のハンドル

武器调合



所谓武器调合并不是指使用道具调合出各种各样的武器，而是把不同种类的"マナ石"结晶化，然后利用这些拥有不同能力的结晶装备在武器或装饰品上。"マナ石"是比较罕有的道具，呈水滴状，不同颜色的石代表着不同属性。在游戏初期发生玛娜世界的事件后就可以在据点里的铁砧上进行武器调合。不同的マナ石与不同属性的玛娜会组合出不同的结晶，组合出来的结晶最多只可以拥有3种附带效果，相同的效果合成在一起可以叠加等级，因此大家在调合的一定要根据不同情况哦。另外，并不是所有的武器和装饰品都可以安装这些结晶的，只有在装备说明上写着"カスタム"字样的才可以进行。结晶可以随便嵌入和取出。下面提供结晶组合的参考，有几种效果的表格表示此组合带有随机性。

精灵\マナ石	褐色のマナ石	黒いマナ石	紫のマナ石	黄色いマナ石	青いマナ石	绿のマナ石	光るマナ石	银色のマナ石	金色のマナ石	深绿のマナ石
ホホ（木）	炎耐性+LV1 毒耐性+LV1 LIFE+LV1	暗耐性+LV1 麻痹耐性+LV1	炎耐性+LV1 眠り耐性+LV1	雷耐性+LV1 眠り耐性+LV1 LIFE+LV1	冰耐性+LV1 毒耐性+LV1 玛娜+LV1	玛娜回复 微	回避+LV1 暗耐性+LV1 精神を病む咒い	命中+LV1 雷耐性+LV1 病を呼ぶ咒い	眠り无效 武神の力	毒无效 圣なる力
ウル（炎）	防御力+LV1 LIFE+LV1	攻击力+LV1 重い	炎耐性+LV2	速度+LV1 LIFE+LV1	防御力+LV1 玛娜+LV1	魔法力+LV1 魔法大成功LV1	攻击大成功LV1 精神を病む咒い	攻击大成功LV1 病を呼ぶ咒い	武神の力	圣なる力
ブルーア（暗）	防御力+LV1 炎耐性+LV1 LIFE+LV2	暗耐性+LV2	攻击力+LV1 炎耐性+LV1 炎の魔法LV1	速度+LV1 雷耐性+LV1 雷の魔法LV1	防御力+LV1 冰耐性+LV1 冰の魔法LV1	魔法大成功LV1 冰耐性+LV1 LIFE 回复 微	攻击大成功LV1 暗耐性+LV1 武神の力	攻击大成功LV1 雷耐性+LV1 祝福の力 病を呼ぶ咒い	武神の力 祝福の力	圣なる力 原初の圣迹
ディエメア（岩）	防御力+LV2	重い	速度+LV1	LIFE+LV1	玛娜+LV1	魔法力+LV1	精神を病む咒い	病を呼ぶ咒い	武神の力	圣なる力
ニンフ（水）	炎耐性+LV1 LIFE+LV1	重い 暗耐性+LV1	速度+LV1 炎耐性+LV1	雷耐性+LV1 LIFE+LV1	冰耐性+LV2	魔法力+LV1 冰耐性+LV	暗耐性+LV1 精神を病む咒い	雷耐性+LV1 病を呼ぶ咒い	武神の力 祝福の力	圣なる力
シルウェスト（空）	毒耐性+LV1 LIFE+LV1	重い 麻痹耐性+LV1	速度+LV1 眠り耐性+LV1	雷耐性+LV2	毒耐性+LV1 玛娜+LV1	魔法力+LV1 麻痹耐性+LV1	回避+LV1	命中+LV1 病を呼ぶ咒い	眠り无效 武神の力	毒无效 圣なる力
アイオン（金）	炎耐性+LV1	暗耐性+LV1	炎耐性+LV1	雷耐性+LV1	冰耐性+LV1	冰耐性+LV1	暗耐性+LV1	攻击力+LV3	祝福の力	圣なる力
エイテル（光）	防御力+LV1 炎耐性+LV1 LIFE+LV2	攻击力+LV1 暗耐性+LV1 暗の魔法LV1	攻击力+LV1 炎耐性+LV1 炎の魔法LV1	速度+LV1 雷耐性+LV1 雷の魔法LV1	防御力+LV1 冰耐性+LV1 冰の魔法LV1	冰耐性+LV1 LIFE 回复 微	魔法力+LV3	雷耐性+LV1 祝福の力	武神の力 祝福の力	圣なる力
グラブト（力）	防御力+LV1	攻击力+LV1	炎耐性+LV2	速度+LV1	防御力+LV1	魔法大成功LV1	攻击大成功LV1	攻击大成功LV1	祝福の力	圣なる力
ファナトス（魔）	防御力+LV1 LIFE+LV2	攻击力+LV1 暗の魔法LV1	攻击力+LV1 炎の魔法LV1	速度+LV1 雷の魔法LV1	防御力+LV1 冰の魔法LV1	魔法大成功LV1 LIFE 回复 微	攻击大成功LV1 武神の力	攻击大成功LV1 祝福の力	武神の力 祝福の力	圣なる力 原初の圣迹
フレイ（幽）	防御力+LV1 炎耐性+LV1 毒耐性+LV1	攻击力+LV1 暗耐性+LV1 麻痹耐性+LV1	攻击力+LV1 炎耐性+LV1 眠り耐性+LV1	速度+LV1 雷耐性+LV1 眠り耐性+LV1	防御力+LV1 冰耐性+LV1 毒耐性+LV1	魔法大成功LV1 冰耐性+LV1 麻痹耐性+LV1	回避+LV1 攻击大成功LV1 暗耐性+LV1	攻击力+LV3	眠り无效 祝福の力	圣なる力
ゼイリア（雷）	防御力+LV1 炎耐性+LV1 毒耐性+LV1	攻击力+LV1 暗耐性+LV1 麻痹耐性+LV1	攻击力+LV1 炎耐性+LV1 眠り耐性+LV1	雷耐性+LV2	防御力+LV1 冰耐性+LV1 毒耐性+LV1	魔法大成功LV1 冰耐性+LV1 麻痹耐性+LV1	回避+LV1 攻击大成功LV1 暗耐性+LV1	攻击大成功LV1 命中+LV1 雷耐性+LV1	眠り无效 祝福の力	毒无效 圣なる力
パルティア（圣）	毒耐性+LV1 LIFE+LV2	麻痹耐性+LV1 暗の魔法LV1	眠り耐性+LV1 炎の魔法LV1	眠り耐性+LV1 雷の魔法LV1	毒耐性+LV1 冰の魔法LV1	麻痹耐性+LV1 LIFE 回复 微	回避+LV1 武神の力	命中+LV1 祝福の力	眠り无效 武神の力	魔导石

Check Point　玛娜的质变

取得了アロママテリア后，在"マナステータス"的选项中就会增加一项"メタモル"的选择，选择后该玛娜就会通过アロママテリア的力量发生质变成为更高级的玛娜。炎之玛娜会变化成力之玛娜，水之玛娜会变化成幽之玛娜，光之玛娜会变化成圣之玛娜、暗之玛娜会变化成魔之玛娜，而空之玛娜则变化成雷之玛娜。质变的好处有两点：一是在玛娜调合时可根据情况使用浪费更少的元素调合出道具，比如某道具需要10点圣素调合，虽然光之玛娜同样拥有制造圣素的能力，但要消耗两倍的光素。如果把光之玛娜质变成圣之玛娜，那么所消耗的光素就大大减少了。第2个[illegible]质变后的玛娜一般对技能的提升幅度也比较大，对后期的技能学习相当有帮助。另外，玩家只有一个アロママテリア的话那么只可以有一个玛娜质变，但因为质变是可以随时解除的，因此大家可以灵活运用。

www.plumbook.cn

战斗系统

这次要着重讲述的战斗系统就是Knockback、SkillBreak和一些技巧。Knockback是指角色的某些技能会带有让敌人后退的效果，同样，敌人的某些技能也附带有这种效果。因为本作的战斗成员可以摆放在前列、中列和后列，如果敌人使用范围小的攻击可能只能伤害到我方的一名角色，但如果我方角色被敌人利用附带Knockback的技能打中而紧靠在同一列的话，那么很容易就会造成全体的伤害。相反，我方也可以活用此技巧来快速清除敌人。一旦发现己方角色排成一列，一定要使用普通攻击或者某些技能让他们分开，避免受到全体攻击。SkillBreak在战斗可谓主导地位的技巧。当敌人发动了一些需要咏唱时间的技能或魔法时，如果受到了我方一次大伤害的打击就会导致SkillBreak取消咏唱。因为对方需要咏唱的技能一般都是非常强的，尤其是最终BOSS，几乎发动每一招都需要咏唱，所以SkillBreak就是大家要练习的技巧。另外，在战斗时更换登场角色是不需要浪费回合的，针对不同的敌人玩家应该要随机应变。

▲战斗的难度比以往低了，主要是因为本作的类型是RPG

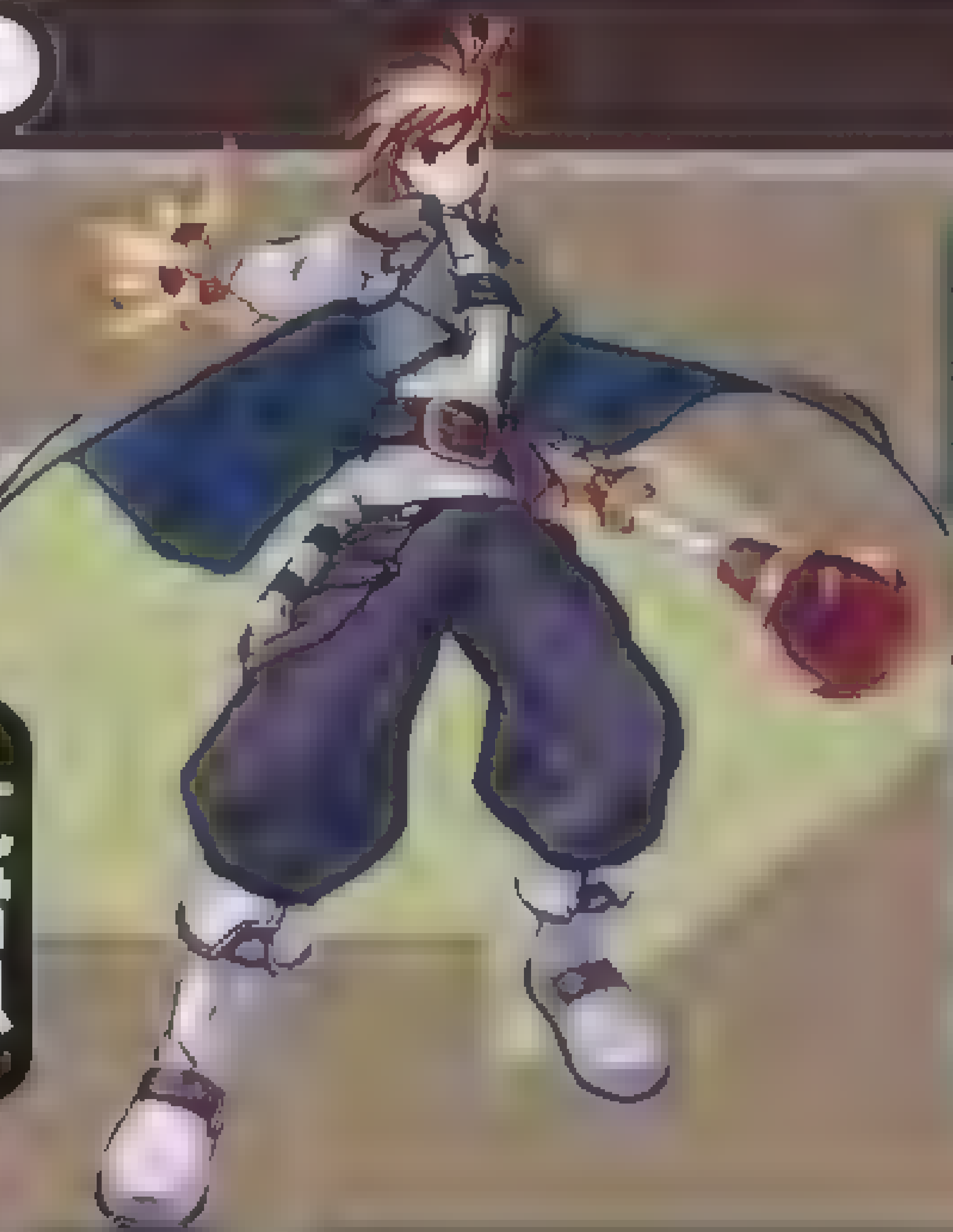
状态说明

状态	名称	效果
Paralysis	麻痹状态	所有能力值减少
Poison	中毒	每回合减少HP
Sleep	睡眠	停止行动，被攻击后回复
Charm	诱惑	停止行动，一定时间后回复
Curse	诅咒	每回合减少玛娜值

Check Point　技能的学习

除了依靠角色等级上升后奖励的3点技能经验值外，还可以装备玛娜来增加技能经验值。玛娜也同样拥有自己的经验值，角色装备了玛娜后它们的经验值就会随着战斗而增加，当它们的等级上升后就会针对自己的能力对角色的某几项技能提升经验值。在装备前玩家可以确认哪个玛娜所增加的技能经验值适合该名角色，然后才装备在身上，提高技能学习的效率。

角色能力分析



克雷恩

克雷恩几乎所有的技能都是用作辅助玛娜道具，比如增加范围的ワイドアイテム和パスアイテム、增加威力的パワーアイテム。但由于玛娜道具比较实用，所以在战斗中起中心地位，无论是攻击还是回复都是一个主力角色。初期的ワイドアイテム＋リフユールポット是回复的关键组合，而パワーアイテム＋エアロナーゲル是中后期对付BOSS的主导组合。建议重点培养"元素还原"、"ワイドアイテム"、"パワーアイテム"这3个技能。

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
元素还原	攻击敌人并将敌人变成相应元素	增加攻击范围	魔法攻击
メインアタック	使用普通攻击，攻击时附带武器上的属性	增加攻击威力	物理攻击
延迟发动	组合玛娜道具使用可让效果延迟一回合才发动	增加玛娜道具威力	辅助技能
ワイドアイテム	扩展玛娜道具横向的效果范围	增加效果范围	辅助技能
ハスアイテム	扩展玛娜道具纵向的效果范围	增加效果范围	辅助技能
[illegible]ピングアイテム	组合回复道具可以在危机时自动使用	增强效果	辅助技能
パワーアイテム	增强玛娜道具的效果	增强效果	辅助技能
マジックレジスト	增强对属性攻击的效果	增强效果	被动型辅助技能

莉达

莉达是游戏初期最强的攻击型角色，他的普通攻击クロウアタック范围非常大，对初期敌人甚至可以一击必杀。中后期以"苍气弹"为主导技能，配合ファストアタック很容易在战斗一开始就全灭敌人。不过发动"苍气弹"需要22点玛娜值，对于玛娜值低的莉达来说比较苛刻，而且在游戏中期莉达被拿走了红色水晶后更是在每回合减少玛娜最大值，玩家应注意使用。另外，みかわし和针对单体的とびげり也是实用技能，应该注意提升它们的等级。

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
クロウアタック	攻击多敌人	增加范围和威力	物理攻击
苍气弹	攻击大范围敌人	增加范围和威力	魔法攻击
とびげり	附带Knockback效果的单体攻击	增加威力	物理攻击
超ふっとばし	有一定几率把敌人打出战斗画面的技能，让其一回合内不能回来	增加几率	物理攻击
ストーンブラスト	跳出画面一定时间后使用石块攻击大范围的敌人，3级和最终级会改变技能的名称的效果	增加威力	物理攻击
ファストアタック	有一定几率在开始战斗时率先攻击	增加发动几率	被动型辅助技能
みかわし	在受到敌人攻击前有一定几率跳到上空躲避	增加发动几率	被动型辅助技能
ヘイルウイング	变成有翼的形态，让能力值一段时间内提升，但每回合会减少HP		辅助技能

帝鲁塞斯

帝鲁塞斯的攻击都具有贯穿效果，对付成排而上的敌人绝对要换上他。最实用的技能要数"暗の矢"，在攻击敌人的同时还附带一些睡眠、麻痹等对我方有利的效果，对BOSS战也同样能发挥作用。パワーショット具有KnockBack效果，且非常容易对敌人发动中的技能产生KillBreak的效果，范围也很广，绝对要提升等级。"牵制射击"和"反击"是他最赖皮的被动技能，尤其是"牵制射击"，对于一些使用棘手技能的对手十分好用。

※隐藏技能"精灵弹"的取得方法至今未明，在下期的"研究中心"定能为大家送上方法。

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
クロスボウ	普通攻击，具有贯穿效果	增加威力和范围	物理攻击
ファストショット	威力较小的攻击，但使用后硬直时间短	增加威力和缩短硬直时间	物理攻击
精灵弹	???	???	???
暗の矢	攻击同时给予敌人随机一种异常状态	增加异常状态发生率	属性攻击
フレアショット	射出大量子弹随机命中画面中的敌人	增加威力和命中率	物理攻击
パワーショット	对大范围的敌人射出附带KnockBack效果的攻击	增加威力和范围	物理攻击
牵制射击	一定几率用暗の矢制止敌人的行动	增加出现几率	被动型辅助技能
反击	受到伤害后一定几率使用暗の矢进行反击	增加出现几率	被动型辅助技能

www.plumbook.cn

诺恩

诺恩具有玛娜值高的特点，但相反她的HP和防御力实在是低得有点离谱，很容易成为攻击力高的敌人的目标。她最实用的技能就是普通攻击的“マジカルスタッフ”，对付一些无视物理攻击的敌人同样奏效。诺恩的速度比较快，在战斗中担当后勤人员十分不错。技能“お果子になあれ”对石像系的敌人十分有效，而てれきねしす也是一个威力比较高的技能。

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
マジカルスタッフ	用带有魔力的杖投向敌人，改变形态后可以伤害敌人的玛娜，最终形态更可以吸收对方的玛娜	增加威力	魔法攻击
イリュージョン	使用魔兽攻击敌人，有一定几率把敌人赶跑	增加威力和几率	魔法攻击
てれきねしす	用魔力把敌人浮到上空再砸下，对大型敌人效果减少	增加威力	物理攻击
お果子になあれ	有一定几率把敌人变成糖果，根据不同的敌人所得到的糖果也有变化	增加几率	物理攻击
ちいちゃくなれ	把敌人变小然后攻击，然后降低敌人的防御力	增加效果	物理攻击
ねむれー	让大范围内的敌人睡眠	增加效果	辅助技能
マジックシールド	让我方某角色在5回合内增加防御力	增加效果	辅助技能
マジックレジスト	增强对属性攻击的效果	增强效果	被动型辅助技能

阿伦

可以号[illegible]了普通的ソードアタック威力十分高外，ダブル更是BOSS克星。ダブル在初期等级时只可以打出2连击，但提升等级后连击数会增加一下，经常可以SkillBreak敌方的技能。ファストアタック比莉达的发动几率要高一点，ブロッキング虽然看起来很不错，但事实上发动的几率十分低。另外，必中和マナブロウ主要用来对付一些无视物理攻击的敌人，应适当提升等级。

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
ソードアタック	普通的单体物理攻击	增加威力	物理攻击
パラライズブロウ	追加麻痹效果的攻击	增加效果和威力	物理攻击
必中	隐身后必定命中目标的攻击，需要咏唱时间	增加威力	魔法攻击
マナブロウ	让武器添加魔法属性的攻击	增加威力	魔法攻击
ダブル	把敌人打上空中后重重地砍下的连续攻击技	增加威力	物理攻击
バーサーク	牺牲防御力来增加攻击力	增加效果	辅助技能
ファストアタック	有一定几率在开始战斗时率先攻击	增加发动几率	被动型辅助技能
ブロッキング	有一定几率完全防御敌人的攻击	增加发动几率	被动型辅助技能

玛丽达

技能名称	作用	等级上升效果	攻击属性
ソードアタック	普通的单体物理攻击，附带雷属性攻击	增加威力	物理攻击
ハルベルト	向横一列敌人攻击	增加范围	物理攻击
ハーケン	向纵一列敌人攻击	增加范围	物理攻击
异界奉还	赶走亡灵系敌人	增加效果	辅助攻击
ブレイブ	让自己在5回合内无视任何状态攻击	增加效果	辅助技能
いやし	回复己方一名角色的HP	增加威力	辅助技能
雷神	召唤落雷对范围内敌人攻击需要咏唱时间	增加威力	魔法攻击
根性	HP为0时有一定几率再度站起	增加几率	被动型辅助技能

玛丽达的攻击和阿伦不相伯仲，但ソードアタック却要比阿伦实用，因为她的ソードアタック还附带了雷属性攻击，也就是可以攻击两次，往往在BOSS战中给她增加一个“ロットサイン”就可以打出高于500的伤害值。玛丽达的缺点是速度慢，实用技能少，除了ソードアタック外，就只有いやし和根性是比较实用的技巧，玩家只要重点增加这3项技能就差不多了。

流程攻略始动

与莉达协力把アードラ赶走，使用元素还原（对物品按下L键）把树下的水晶还原后再往上走，再次遇到アードラ时调合出レヘルン将其消灭。

▼

进入カボック镇后先到酒场接受送东西的委托然后分别到城镇上方魔法店和右下方道具屋，最后返回酒场领取奖金，并得知情报。（※）

▼

走出カボック镇，穿过游戏开始的バスカウッドの森，沿路进入エアフォルクの塔，利用传送点到达塔顶得到玛娜道具“ガッシュの丸药”。

▼

接着往上走进入ヒンメルの门，遇到莉达并成为同伴后返回城镇，途中在バスカウッドの森遇到幽灵帕美拉。

▼

进入酒场得到据点，利用跳跃（×键）进入据点后再次返回酒场，接受委托后在魔法屋得到3个道具，拿给酒场老板调合出ムニエル后就可以在这里进行调合了。

▼

进入据点休息后，正当要走出镇时发生事件，进入バスカウッドの森遇到阿伦，在他离开后发生战斗，结束后利用元素还原消灭球状的怪物后返回酒场领取奖金。

▼

给自己的队伍选择名字后返回据点，接到市民传达的信息后进入镇子上方的教堂，发生鲁姆和阿尔卡班纳骑士团团长贝格鲁挟持炎之玛娜的事件后救出炎之玛娜，并在帝鲁塞斯的帮助下逃到地下水道。（※）穿过下水道从道具店的房间走出后返回据点，而帝鲁塞斯也正式加入成为同伴。

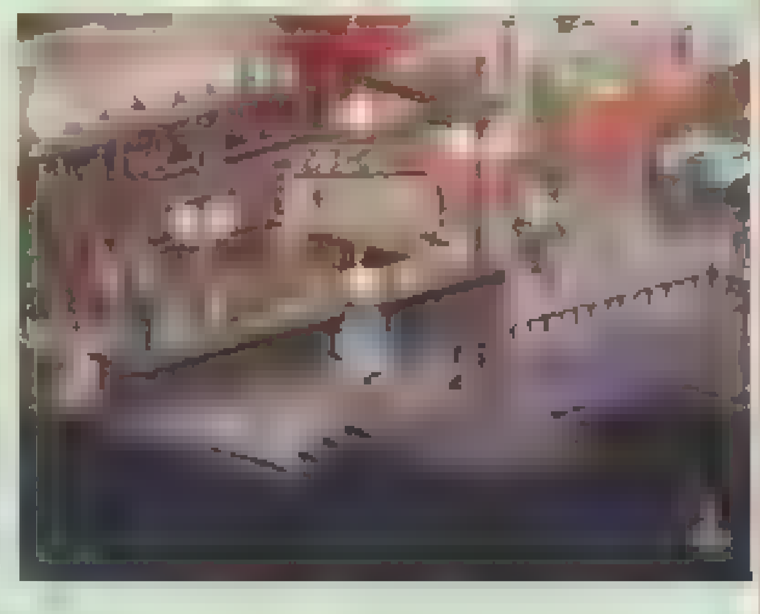
▼

世界地图

www.plumbook.cn

要点解说

カボック镇的设施



カボック镇作为玩家的根据地，拥有了比较齐全的设施。酒场、道具店、魔法屋等等一应俱全。由于酒场店主ノーマン和魔法屋的ビオラ有父女般的关系，因此发生事件的核心也在两者之间。广场外的所有物品都可以进行元素还原，在初期可以利用这点调合玛娜道具。另外，在游戏刚开始还没有据点之前，存档用的蓝色书本会放置在酒场的桌子上，使用元素还原可以得到非常稀有的光素和暗素，只要反复进入酒场就可以无限取得。在据点中与玻玻说话可以免费回复HP和玛娜值，随着游戏的发展，可用的设施就越多。

▲直接调查木桶有时会得到更珍贵的道具。

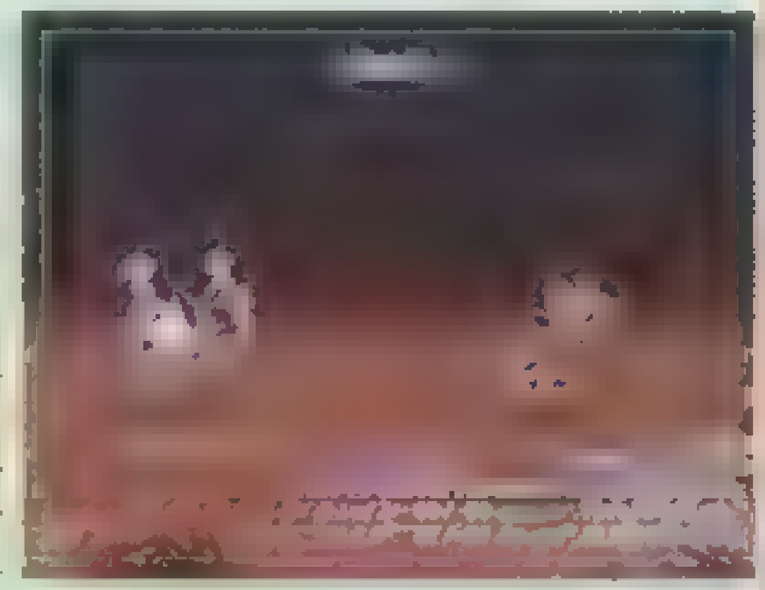
下水道

这里也算是游戏中的第一个迷宫。这里的怪物并不难打，而且有新加入的帝鲁塞斯这位厉害的角色，完全不需要担心有性命的危险。在第一个路口往右走是死路，玩家在没有火炎弹之前不能通过。往左走也有好几个分支路，但大多数都是不能通过的。在左下角有一个放置了大量木箱的地方，在木箱最里面隐藏着一个宝箱。沿着画面最下方的木桥走就可以到达出口处。通过这里回到据点后炎之玛娜就会与克雷恩签订契约，这时就可以使用火焰弹破坏紫色的石块了。另外要注意第2次进入这里救小孩时遇到的BOSS是无视物理攻击的，尽量使用克雷恩的炼金术攻击。

コレクターキャンプ

初次来这里得到了道具图鉴后就可以进行道具收集，每得到一个新的道具就可以在这里换取100元。另外，レクター会不断地公布一些道具的系列，只要玩家所持的道具满足了该系列的条件就可以得到レクター送出“角色介绍”、“原声”和“图片”等奖励，以后就可以在游戏标题菜单中的“Omake”中随时观看。在游戏中期来这里可以得到水之玛娜，同时学得无视迷宫陷阱的技能。

イリスの寝所



▲以后看见样貌类似的强化版敌人都是不能直接用物理攻击打的，除非像诺恩和玛丽达那种武器带有属性攻击的角色。

在这里要注意在空中漂浮的两种敌人都是无视物理攻击的，因此帝鲁塞斯的“暗之矢”在这里就变得非常重要。迷宫中有一些刻有箭头的地板，玩家站在上方就会沿着箭头方向滑走。而有几个放电的陷阱也不要去碰，会扣除HP的，但也可以用元素还原把它们还原成稀有的雷素。在这里会出现初次见到阿伦时碰到的怪物ゲヘルン，消灭它们（可以用元素还原或火焰弹消灭）后就可以在酒场的书本中增加猎人等级，每上升一个猎人等级可以得到丰厚的奖金和玛娜石作为奖励。

1. カボック镇
2. バスカウッドの森
3. エアフォルクの塔
4. レ　メルの门
5. 野外演剧场
6. フワール湖
7. コレクターキャンプ
8. 教团キャンプ
9. イ　スの寝所
10. ホ　ト森
11. ぷにぷに神
12. 采石场
13. ア　ース
14. ヴ　ラ　ト　　ス
15. アレーキア洞窟
16. ガルガイユ大要塞
17. 塔
18. 废屋
19. ニルヴィアの裂け目
20. カ・ルダーの游戏盘
21. 雪原
22. デランネリ村
23. 雾海の森
24. フロ　レ　ス　　ブル
25. 天へ续く道
26. 幻兽隐之里
27. ア　　ヘ　ー
28. 传送の间
29. マ　キスの塔
30. 传送の间
31. セルク・クライ
32. 传送の间
33. ムルの封印せし迷宫

暗之玛娜的技能

“モンスターよせ”这个技能虽然会增加遇敌量，但遇到强敌的几率也相对会减少。有些迷宫中会偶尔出现一些特别难对付的敌人，使用了这个技能后就不必担心会遇上了。

ポット森的猫女

每次进入ホ　ト森都会强制遇到　名猫女，这时诺恩便会与他交涉。猫女会问你需要什么样的帮助，如果选择第1个选项它就会立刻离开。选择第2个选项它会给你一个点心道具，而且每次不同。选择第3个选项它会帮我方所有角色回复HP和玛娜值，玩家应该充分利用。

二选一

在第一次与达塞尔达尼亚见面后再次与她谈话，这时她会送克雷恩一份礼物，要你在一个玛娜道具和一项技能中选择。如果选择玛娜道具会得到光属性的攻击道具，但由于初期缺少光素，因此还是建议选择会在克雷恩出现危机自动使用道具的技能“リヒングアイテム”。不过在后期可以向她拿另一份礼物，所以不必担心会错过。

走出镇子向右下方移动到达フワ　ル湖，与卖鱼商人对话后顺便从旁边的宝箱取得玛娜道具“モ　ンアロマ”。

返回バスカウッドの森发生下雨事件，然后在树上找到卖鱼商人所需要的“ステンド草”后，再次前往フワール湖交给商人。

进入カボック镇酒场与店主说话得知下水道有幽灵。众人在下水道前遇到两名小孩，进入后在中间位置只发现了帕美拉的存在，以为幽灵就是帕美拉的众人回到据点，但刚才的其中一名小孩说另一名进入了里面很久都没出来。再次进入下水道在左下方位置看到小孩被奇怪的幽灵欺负，上前解决后众人返回据点。

莉达休息后克雷恩　人到酒场领取报酬，返回据点3人再次聚集后在镇外听到野外演剧场要举行戏剧，进入カボック镇外面的右下方野外演剧场，在观看表演后众人发觉身上的东西被偷了。

回到カボック镇发现那个偷东西的猫耳娘，追到教堂前又被他逃跑了。在阿伦的帮助下众人进入バスカウッドの森，但在这里却遇到了贝格鲁。把他打倒后再次被猫耳娘逃跑了。

在据点商量后再次前往フワール湖，与码头上的船夫对话后可以渡过对岸。

走出地图后先进入上方的コレクターキャンプ认识レクター，取得了通行证后从右方道路进入教团キャンプ，利用刚才的通行证通过，并取得玛娜道具“フラム”。

沿路进入イリスの寝所，（※）途中遇到奇怪的雕像，调查后与暗之玛娜并签订契约，并得到增加遇敌率的能力“モンスター寄せ”。（※）在右上方依然可以得到玛娜道具“マナポット”。

从左上方走遇到鲁姆，莉达被其夺走身上的红水晶后沿路走出迷宫。（※）一直往左上方走就可以到达塞尔达尼亚魔女的家。众人与猫耳娘诺恩战斗后，取回被偷去的东西，而诺恩也成为同伴。（※）

返回イリスの寝所，调查上次进入后感到可疑的地方后，3只玛娜会走出来解开森林出口附近的电门。进入里面得知莉达原来是“炼成人”，被抢了红水晶后寿命会变得很短。（如果是有看过《钢之炼金术师》动画的读者肯定会对这段特别了解）

再次回到魔女的家，达塞尔达尼亚利用“玛娜浴槽”（※）暂时延长了莉达的生命，而从现在开始莉达会在战斗中每行动一次就减少1点玛娜最大值。突然阿伦要求与克雷恩单挑，实力的悬殊导致克雷恩被打败，然后阿伦也加入到同伴行列。

在准备进入イリスの寝所时发生时空异变，众人到了玛娜世界，得到玛娜的教导后就可以在据点进行武器调合，之后利用妖精之轮回到カボック镇。

进入据点帝鲁塞斯外出调查，在酒场中找到他后发现了另一个木之玛娜ヒケル。为了得到线索众人从エアフォルクの塔左方的路进入ぷにぷに神，（※）并在最里面打倒超ぷにぷに得到ぷにぷに玉。

返回酒场把ぷにぷに玉交给ヒケル，然后从据点上方的屋顶路进入武器店，接受了从アコース把矿石带回来的委托。

再次从フワ　ル湖坐船到对岸，穿过イリスの寝所后从森林右上方的路走出地图。接着往右下的路线一直到达海边的アコ　ス。（※）

进入道具店与ヴィラ谈话得知拥有矿石的妹妹去了アレ　キア洞窟至今还没有回来，走出外面方向镇子上方也有妖精之轮，现在可以自由往来了カボック镇和アコース两地了。

走出地图直接穿过火山ヴィラン（※）到达アレ　キア洞窟。先取得岩之玛娜，然后洞窟中绕了一圈后在　个高台下使用新技能“跳台”跳到

www.plumbook.cn

上方，在尽头找到ヴィラ的妹妹。(※)

得到矿石后利用妖精之轮返回カボック镇与武器店店主谈话，然后回到据点休息。

诺恩被香味诱惑而被骑士团挟持，众人应邀到下水道救人。这时可以先利用“跳台”取得右下方的玛娜道具“人造ファントム”。在追赶骑士团到教堂后发生一场战斗。

在ピケル的帮助下众人终于可以进攻ガルガイエ大要塞，从フワール湖一直向上走进入要塞，ピケル和同伴引开敌人注意后众人毁灭所有的强盗和炮台，并在左上方的塔得到玛娜道具“エアロナーゲル”。最后打倒要塞顶部的BOSS，这样就可以从通过要塞右边的路了。

出到地图后一直往左上走，进入山崖上的ニルヴィアの裂け目。在山谷中间取得空之玛娜，在谷底找到泉之精后选择“岩”得到黄昏の镜，接着返回据点。(※)

第2天从酒场门口得知ポット森有怪物出现后立刻利用魔法店的妖精之轮前往アコース，从左上方进入ポット森发现有很多ゲヘルン。进入ゼルダリア的家后，先利用高台技能取得南瓜上的玛娜道具“トファナヴァッサ”，再紧接着到下方的坟墓处消灭ゲヘルン的根源并得到晓の镜，顺便拿旁边的玛娜道具“ゼーレジエム”

有两面镜子后再次去到ヒンメルの门，神秘女子说克雷恩的能力不足而不能打开大门，这时只好先回去据点。

回到カボック镇救出了玛丽达后，进入在据点休息。

进入アコース的道具店得到情报后再前往左上方的矿石场里的小屋中ヴィラ妹妹取得“龙の间のカギ”。

再次进入アレーキア洞窟，打开休息点下方的大门。在里面打倒一条冰龙后（※）发现一个不能运转的装置。

从ぷにぷにの神的上方路线一直走，穿过カ・ルダーの游戏盘（※），在雪原中找到玛娜道具“避雷针”，再向前走就可以到达デランネリ村。

进入村口附近道具店的房间与帝鲁塞斯的村长父亲见面，村长说要众人通过考验才可以告诉众人悠久大地的进入方法。

返回カ・ルダーの游戏盘通过移动棋盘的试练后再回到デランネリ村找村长，第2天他就告诉众人悠久大地的所在位置。

从村下方的路走进入雾海の森，穿过里面的森林来到悠久大地。

穿过地图上方的悠久の园，(※)途中可以得到玛娜道具“メテオール”，走出地图后进入右方的マナの大地（※）与4名精灵长老见面，并从水の长老手上得到玛娜道具“エリクシール”。

利用地图左上方的传送の间回到エアフォルクの塔，回据点休息一日后传送到アコース找ルローネ。

从デランネリ村一直往左上方向走，进入フローレスマーブル，在里面找到命之玛娜和玛娜道具“リフュールリヒト”。在最顶部分打倒守护兽取得“プライマルジエム”。

返回マナの大地会见妖精长老们得到“イリスの指轮”，这时就可以打开ヒンメルの门进入アバンベリー了。

在“天へ续く道”的右上位置遇到一只受伤的动物，阿伦帮它治疗后它带众人到一个叫“幻兽隐之里”的地方，与里面的灰色幻兽トトポポ说话可以得到“幻兽变身能力”。

玛娜加护

当莉达的红水晶被鲁姆夺走后，她在战斗中就会每行动一次减少1点玛娜的最大值，当最大值减少到一定量时，就会长出翅膀表示危险。解决的办法就是利用据点的“玛娜浴槽”，消耗元素来回复莉达的玛娜最大值。不过到后期取得了红水晶就不需要这个步骤了。

ぷにぷにの神

在这里出现的敌人都是ぷにぷに，只是种类比较多而已。每次进入这里肯定会遇到“ぷに三兄弟”的强制战斗，它们实在是弱得可怜，只要一击就可以把它们收拾。每次与它们战斗后都会得到道具，而道具的珍贵度也会越来越高，有兴趣的玩家不妨试一试。另外，迷宫内一些平台是无法前往的，要到后期取得飞行道具后才可以取得平台上的道具。

アコース

アコース也算是一个玩家经常来往的地点，这里有面包店、食品店和古董店，在面包店更是可以进行调合。面包种类丰富，通常都是回复道具的“主力成员”，而且面包店的道具与幻兽隐之里的料理店也存在比较密切的关系，应该好好发展面包店。另外在古董店购买的几种道具都是一次性的，买了就不会再进货，应该谨慎使用。

▲这里有精灵之轮，来往非常方便。

ヴィランド・パス

第1次经过这里时并不能进入太深的地方，因为玩家跳不过一些比较远的平台，要在アレーキア洞窟取得了岩之玛娜后才可以跳过去。在这里有不少ゲヘルン，不过错过。最里面也有一只ゲヘルン，但由于被黑色的石块挡住不能进入，要等到游戏的中后期才可以通过。

アレーキア洞窟

这里要注意那些看起来非常巨大的石块同样可以将其元素还原，在第1个画面的高台走颜色不同的道路可以得到岩之玛娜。在救助ヴィラ妹妹的场景有机会出现比较珍贵的道具“金色のレジエム”，玩家可以通过切换场景多拿几个。在这里要提一下冰龙BOSS，他的攻击力非常可怕，尤其是发动全体火焰攻击时如果玩家等级低可能会被“秒杀”掉。建议让克雷恩、阿伦和帝鲁塞斯上场，克雷恩负责回复和使用“パワーアイテム＋エアロナーゲル”攻击BOSS，阿伦则使用ダブル作为主要攻击成员，帝鲁塞斯发动“暗の矢”给予BOSS异常状态，一旦发现它蓄力立刻使用パワーショット尝试取消它的技能。

▲还原红色的小树可以得到命素。

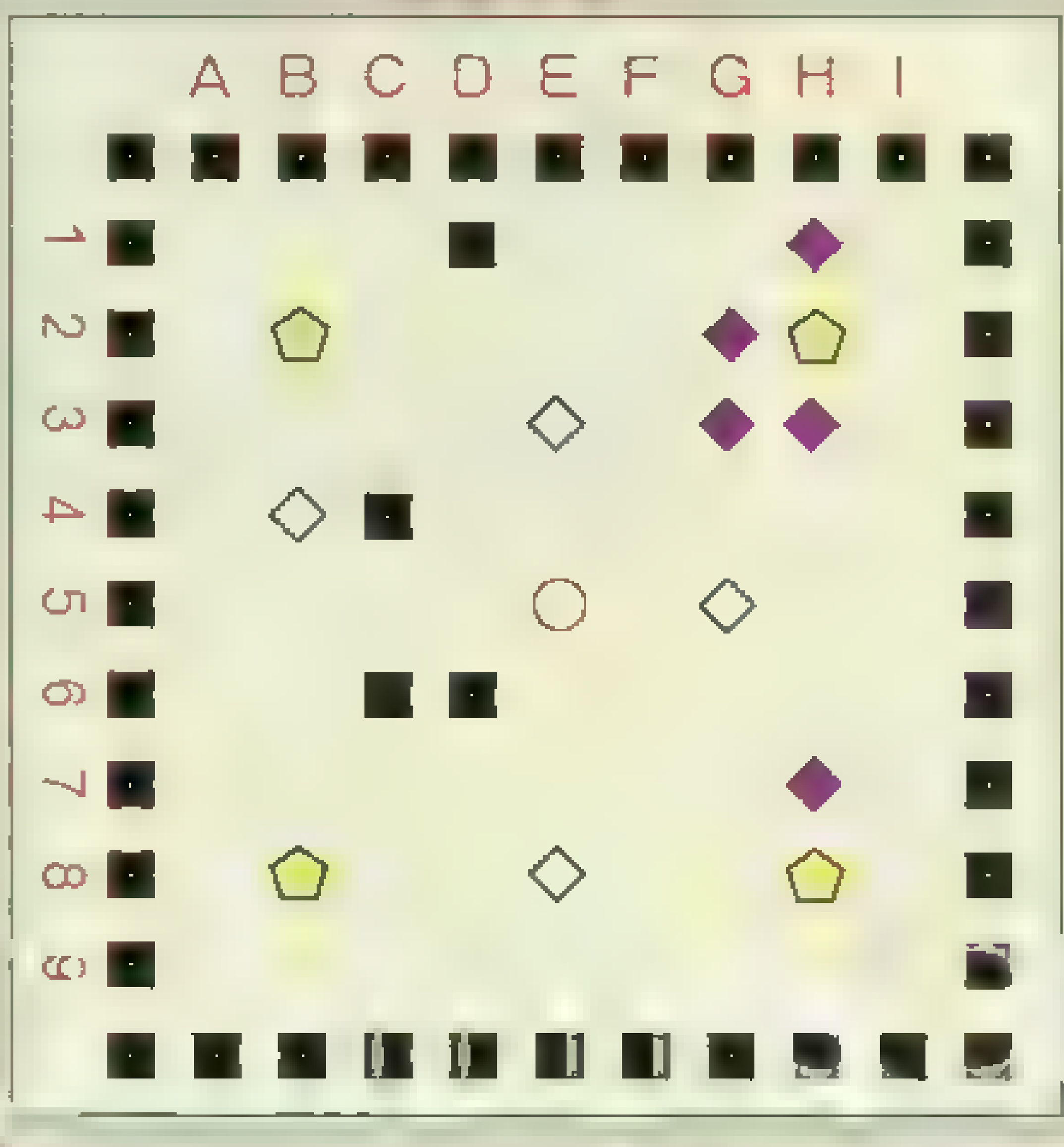
ニルヴィアの裂け目

首先要说一说通往这里的路线，从ガルガイエ大要塞出到地图画面后向上走，这时会出现左右两条分支路线。其实这两路线同样可以到达ニルヴィアの裂け目，左边的“崖”有3只ゲヘルン，但要用高台才能跳上去，从这边走的话会比较近。右边的路线有一所废屋，里面同样有几只ゲヘルン、金钱、存档点和妖精之轮，但要注意这里的妖精之轮只是一张“单程票”。在ニルヴィアの裂け目遇到第1所小屋后，就在小屋下方可以找到空之玛娜，而最底部的湖里有很多稀有的道具，一定要反复切换场景拿满。

カ・ルダーの游戏盘

在这里有一种拿着斧头的麻烦敌人，不但攻击力高，而且每种攻击都带有毒属性，还会出现Gut的情况，（所谓Gut就是指完全无视敌人的攻击）玩家一定要小心。至于岩石巨人可以使用诺恩的变成糖果的技能收拾。在デランネリ村发生事件后要到カ・ル

棋盘攻略



白色
1.(白色) B4→B6→B8
2.(红色) H7→I8（站在G6斜线推动）
3.(白色) E8→H8
4.(白色) C5→I3
5 (红色) G2向左推
6 (红色) G3向上推
7 (红色) G4向下推
8 (白色) I3→H2
7.(红色) D2→A2
8.(白色) E3→D2
9 (白色) D2→B2
红色
1.(白色) B4→B2→A2
2.(白色) E8→C8→A8→D7（斜线）
3.(红色) H7→H9
4.(红色) H3→H6→H8
5.(红色) G2→D2→B2
6.(红色) G3→E5（斜线）
7.(红色) H9→E9→B9→B8
7.(红色) H1→I1
8 (白色) [illegible]3→G1
9 (红色) G6→G2
10.(红色) I1→H2（斜线）

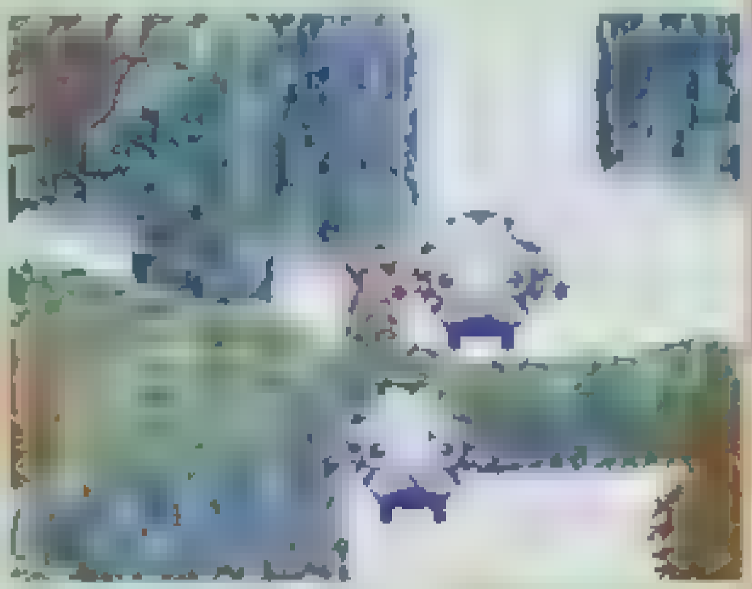
www.plumbook.cn

ダ　の游戏盘进行试练，所谓试练就是使用火焰弹指把4只白色的棋子嵌入发亮（图中为黄色的格子）的4格中，如果玩家把4只红色的棋子嵌入的话还可以得到诺恩的隐藏技能イリュージョン，两种走法可参照图。

雾海の森

只要进入了雾海の森就不能从原来的传送点走出去。在这里会遇到一种龙族的敌人，打倒它们有机会得到珍贵的道具“龙の舌”，一定要多拿。在遇到第一个传送点时先进入可以得到“银色のマナ石”

悠久の园



▲这里有很多ゲヘルン都是浮在半空的，使用火炎弹攻击它们。

刚进入时先往上方走，在切换场景后可以得到一个装备，然后在左方前进时也有不少宝箱，里面都是一些マナ石。这里的敌人没有什么特别，就是要注意一下猫女行动速度很快，不过这些猫女通常会排得很密，使用大范围的攻击可以一次消灭数只。

另一种货币

在マナの大地里有一个商人售卖一些非常稀有的道具，但要购买商品并非使用一般的金钱，而是要使用道具“ペンデローク”购买。ペンデローク可以在魔法屋使用“ペンデロークの破片”和“ステンド草”调合得到，ペンデロークの破片可以在“采石场”的道具屋外重复得到，“ステンド草”则在デランネリ村神殿外雪地上得到。另外，后期在“幻兽隐之里”的商店也需要用“ガリガリの实”购买，在アコース古董店外可以大量采集。

▲在利用书堆跳上书柜的场景中有这样的一个地点，跳下去后再利用跳台和幻兽变身可以过去对面，在尽头处找到光之玛娜并得到减少遇敌的技能。

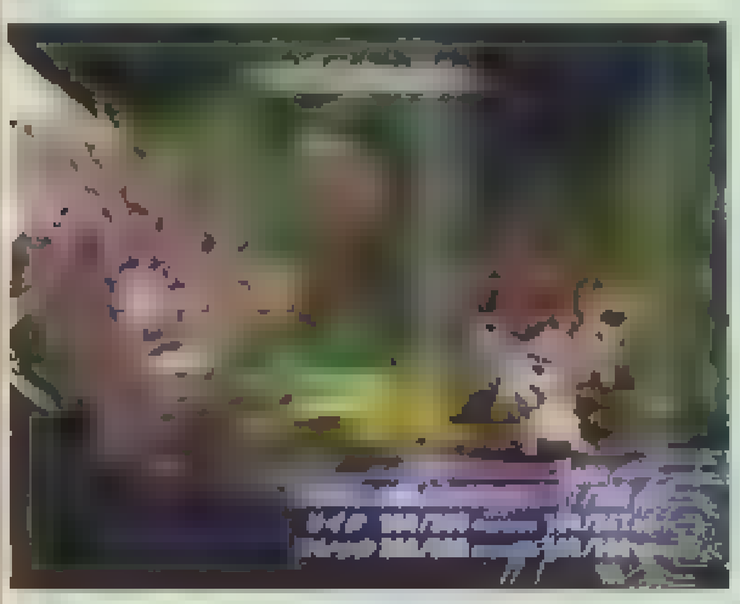
伊莉丝的工作室

在这里的敌人比较强，特别是有一种拿着魔杖的巫师特别难应付，它会用一种大范围的魔法让我方全体倒下，而且命中几率非常高，应该尽早消灭。在这个迷宫如果不想错过所有的道具，那么就不要在看到传送点后立刻进入，应该彻底搜索所有地点。看到书堆不要老想着把它们元素还原，利用它们可以跳到更高的地方。

最终迷宫

最终迷宫的结构和解谜过于简单实在是让人失望，不过在这里使用“モンスターよけ”好像不能减少遇敌量。在进入大门之前，最好先取得门外高台处的阿伦专用武器“魔剑グラム”。最终BOSS有点难度，建议有50级以上才去挑战。BOSS有两种比较棘手的攻击，一种是蓄力后发动全体攻击，这招威力非常大，HP的角色非常危险。另一种就是“元素还原”，被这招打中的角色有很大几率即死，尤其是负责回复的克雷恩一旦死了就比较麻烦。建议一开始先让克雷恩、莉达和玛丽达上场，克雷恩负责使用ワイドアイテム＋リフユールリヒト帮全体角色回复，但之前最好使用一个リビングアイテム＋ゼーレジユム预防死亡。另外，替玛丽达使用一次パワーアイテム＋ロットサイン可以让她的普通攻击打倒700以上的威力。莉达一开始就使用ペイルウイング，然后使用最强的技能狂打BOSS，过几回合当她的能力开始下降后更换帝鲁塞斯上场。当HP低于一半时一定要及时回复，克雷恩也要经常使用パワーア

▲进入最终迷宫前最好多调合几个惟一拥有复活能力的道具“ネクタル”。



◀パワーアイテム＋避雷针和パワーアイテム＋エアロナーゲル可以打出1000左右的伤害值。

通关后

通关后虽然没有2周目继承，但只要玩家读取最终迷宫的存档就会新增几个要素：

1.到ポット森里的塞尔达尼亚家与她对话会发生诺恩一人接受试练的事件，只要使用诺恩连续赢5场战斗就可以得到“ゼルタリアの杖”。

2.回到据点会发生事件，然后在カ·ルダ　の游戏盘的左下角位置会出现传送点，进入就会发现隐藏的迷宫“ムルの封印せし迷宫”。在里面阿伦会再次加入，而且可以挑战这个恐怖的隐藏迷宫。

3.在阿伦加入的状态下再次打倒最终BOSS的话可以进入第2个结局，其实这个结局没有什么变化，只是多了一段阿伦的介绍和更换了ENDING歌曲。

4.通关后进入标题菜单的Omake，原本只有变换表情的“角色介绍”中增加了“声优们的一句话”。

下期研究待续……

返回天へ续く道一直向上走到达アバンベリ　，（※）在这里可以找到玛娜道具“ブルートボーラ”再往里走就是伊莉丝的工作室。在这里可以取得光之玛娜和玛娜道具“フォルモント”、“ディスエレメント”，取得光之玛娜的同时还可以得到减少遇敌率的“モンスターよけ”。在顶部打倒守护的BOSS得到アロママテリア，从此以后就可以让一部分玛娜质变成更高级的玛娜。

在离开伊莉丝的工作室时阿伦离开队伍，而装备也全部留下。

回到カボック镇看见玛丽达被贝格鲁欺负，众人出手相救击退了贝格鲁，最后玛丽达代替阿伦加入队伍。

在据点接到塞尔达尼亚的邀请后众人前往她的家中，塞尔达尼亚讲述了事情的经过后，众人利用妖精之轮到デランネリ村寻找村长。

根据村长的指示，沿着下方的路一直走到尽头便到达マーキスの塔，在这里要破坏4个属性水晶，但破坏了前3个水晶后发现已经没有“ドロップスフィア”用来破坏第4个了。

回デランネリ村从帝鲁塞斯的妹妹占卜得知第4个ドロップスフィア在ガルガイユ大要塞，打倒那里守备着的贝格鲁和骑士团成员得到ドロップスフィア。

返回マーキスの塔破坏第4个属性水晶后在顶部得到玛娜道具“バルティア”和重要道具“ギルギィの杖”，还要打倒顶部的BOSS。

在据点休息时收到贝格鲁送来的最后挑战状，没办法，只好应邀到野外演剧场收拾他。

回カボック镇打听到アコース举行活动，先到アコース看看热闹，然后到采石场听到有怪物出现的传言，最后到ヴィラント·パス的深处打倒胡闹的一群怪物。

在采石场接受村民的道谢后，众人在ガルガイユ大要塞左上方的“崖”遇到鲁姆，为了替克雷恩挡下一击，莉达处于危险时期。

在塞尔达尼亚的家里休息过后，众人再次踏足マナの大地向精灵长老讨教红水晶的制作方法。

进入アレーキア洞窟遇见冰龙的地方，调查仪器后下面的门打开了。在里面调查帕美拉的尸体和一个喷出冷气的地面大洞后，返回休息点上方的大石旁，把大石打下去压住发洞后再回アコース找帕美拉。调查了帕美拉的尸体后，再阅读6个小石碑，最后阅读中央部分的大石碑后回复了玛娜大陆的气息。

再次询问精灵长老时，它们告诉众人炼成红水晶的地点在サイレンシア。

走出地图从左上方的路一直拐到左下方的サイレンシア，在这里得到新的“飞行技能”。（※）对最后的大门使用“ギルギィの杖”，对里面右方的石像使用“グライブエッグ”就可以制造出红水晶，这样莉达的玛娜值就不会减少了。

利用传送の间回到エアフォルクの塔发现カボック镇被魔物袭击，回去收拾了怪物和进入下水道救出贝格鲁后，同样在左下方遇到BOSS，把他击倒后就要面对最后的挑战了。

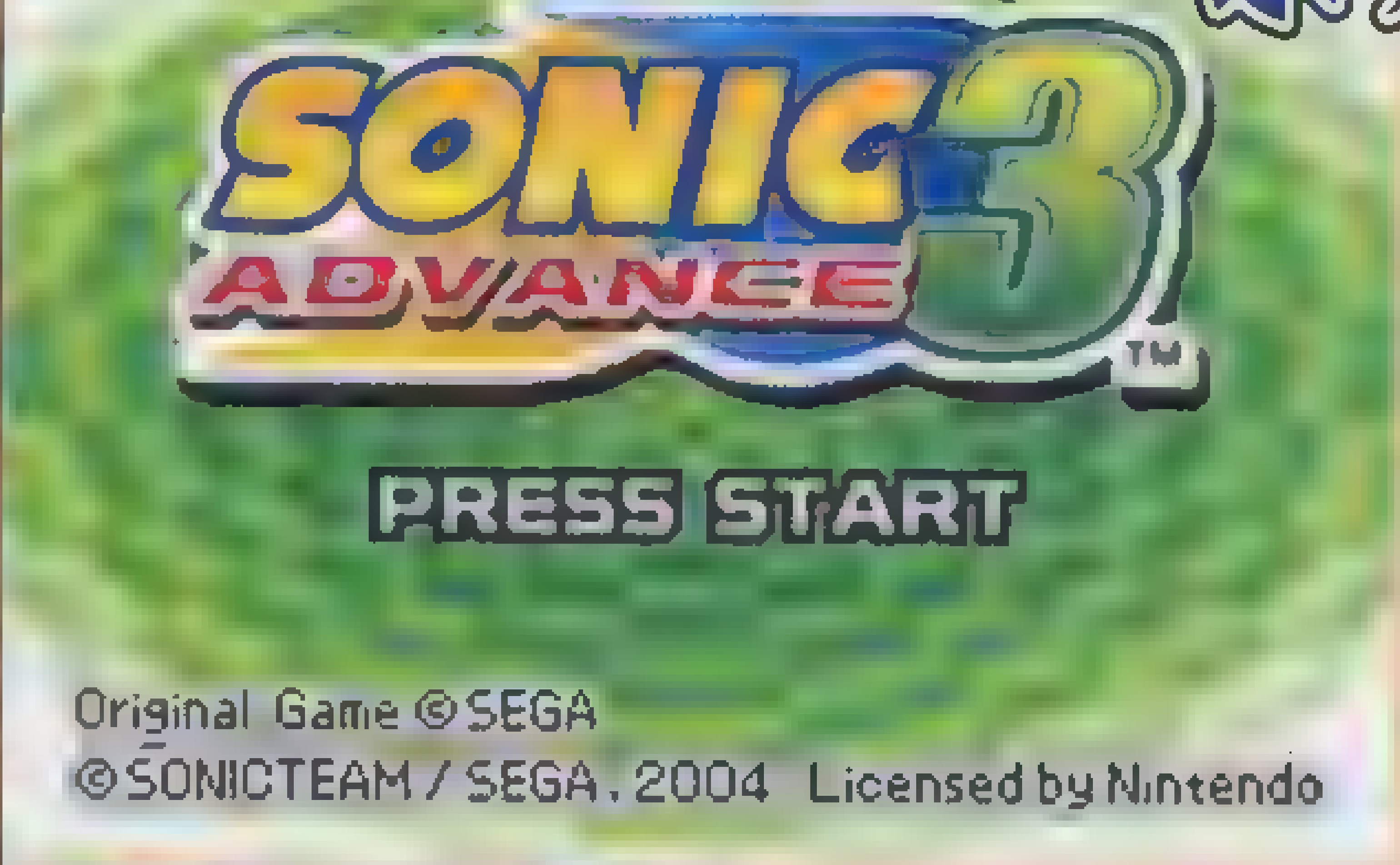
进入イリスの寝所会立刻发生事件，进入セルク·クライ后，在遇见地上的岩浆后立刻往下方的小路走。在另一个区域利用飞行飞上左上方的大门前。

进入大门后首先走左边的路，在休息点旁变身成幻兽跳下地面的小洞，然后在尽头处解开一个封印球。回到刚进入大门的大厅走右方的路，先走右下方解开第2个封印球，然后利用飞行在上方的平台落下到半空中的封印球将其解开。这时右上方的封印就会被解开，进入里面继续解开另一个封印球。接着回到休息点那边，发现附近的封印门也被解开了，进入里面解开最后一个封印球的话，大厅的封印之门也会被解开　存档后进入大门进行最终BOSS战。

www.plumbook.cn

文：猫太

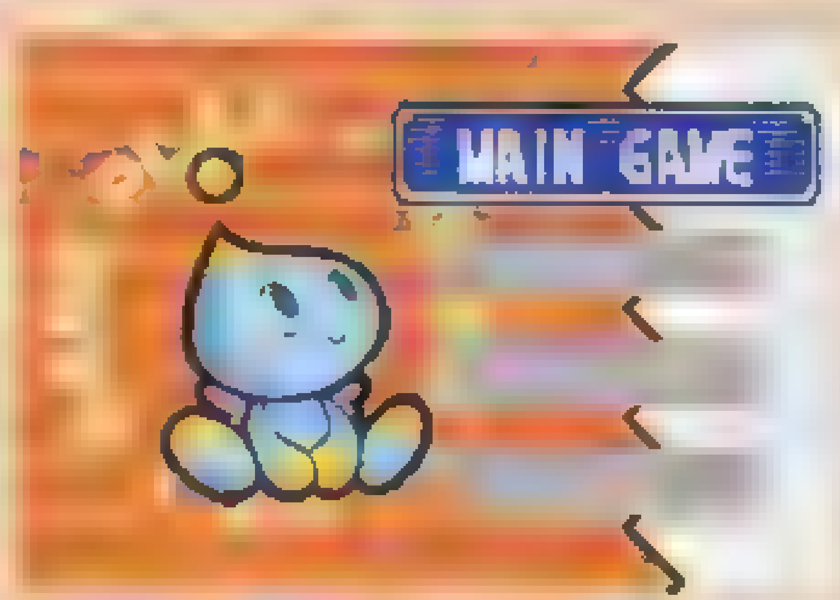
索尼克之超音速大冒险



为了对抗蛋头博士使用混沌水晶统一世界的野心，索尼克与他的伙伴们再次踏上了征途。本次的冒险舞台将在GBA上展开，究竟玩家能否带领索尼克和他的伙伴们阻止蛋头博士统一世界的野心呢？蓝色的超音鼠索尼克将再次飞驰在我们的心中。

GBA　Advance 3　THQ Sega　ACT

系统界面



游戏模式(Main Game)： 可选择单打或双打。

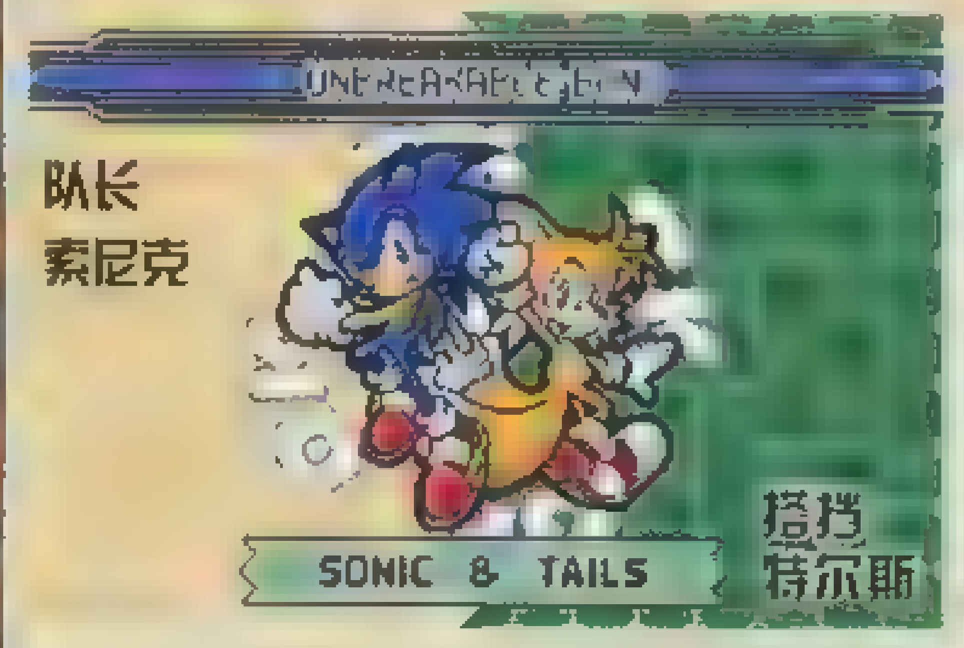
对战模式（Battle）： 二人对战。

计时模式（Time Attack）： 可挑战关卡（ZONE）或头目（BOSS）。

系统模式（Option）： 包括玩家姓名（PLAYER DATA，可更改）、难度（DIFFICULTY，包括简单[EASY]和中等[NORMAL]）、是否计时（Time up）、语言选择（LANGUAGE）、键位设置（BUTTON CONFIG）、删除游戏记录（DELETE GAME DATA）。

键位操作

单键位	
A	跳跃(攻击)
B	攻击
Select	在每一关的CHAOS画面查看资料
Start	暂停
R(蓄力)	与同伴配合使用特技
R（+A、+B）	发动特技
↑（蓄力）	查看屏幕上方的情况
↓（普通或蓄力）	下蹲或查看屏幕下方的情况
←、→	控制角色的行动

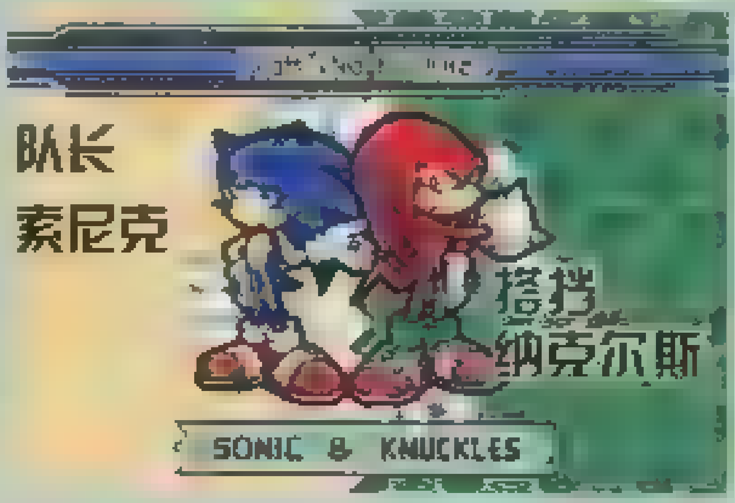


一对经典的、牢不可破的伙伴，能力几乎适合于所有的关卡。特尔斯的高跳和飞行可以帮助索尼克到达许多平时够不着的地方。

高跳： 处于地面时，R蓄力后松开，有一定的角度。

飞行： 跳上半空后按A，然后连打A键可以使特尔斯带着索尼克上升，不过有一定的时间限制。

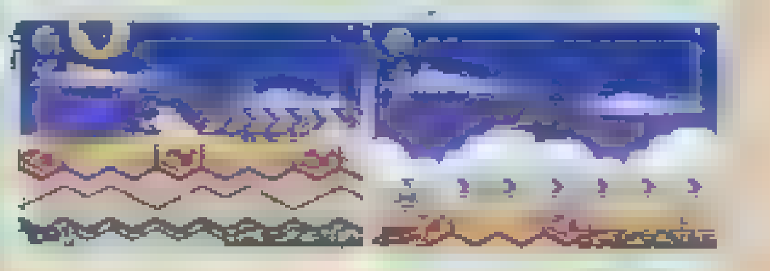
力量十足的纳克尔斯可以使同伴的攻击变得强大。索尼克虽然不太喜欢纳克尔斯的帮助，不过从事实上来说，纳克尔斯确实帮了索尼克不少忙。一对可爱的竞争伙伴（笑）



火焰飞铲： 按B键即可

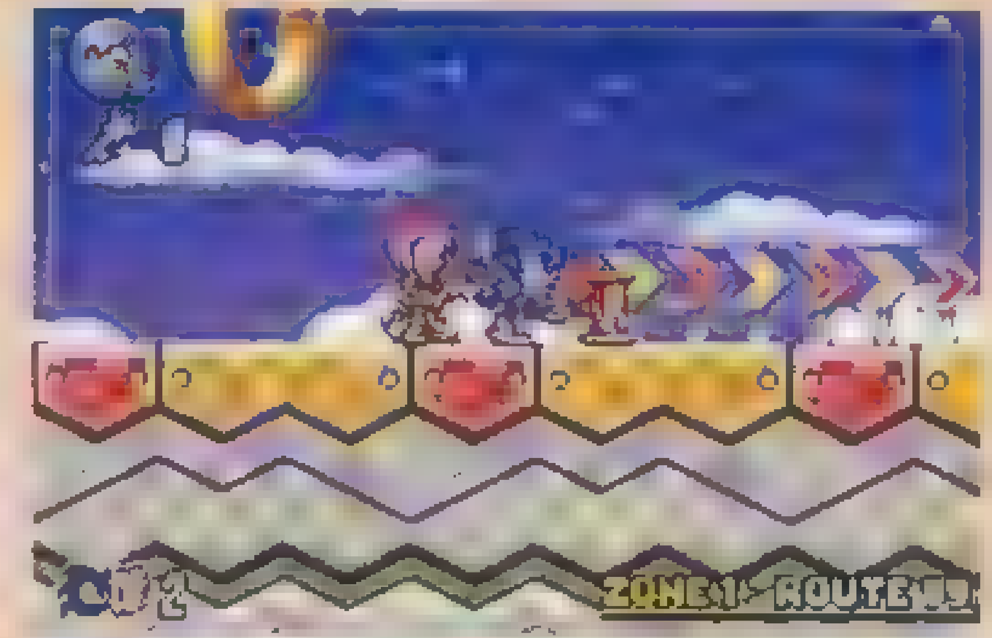
投掷攻击： 蓄力后松开，可以把纳克尔斯投出去攻击敌人。

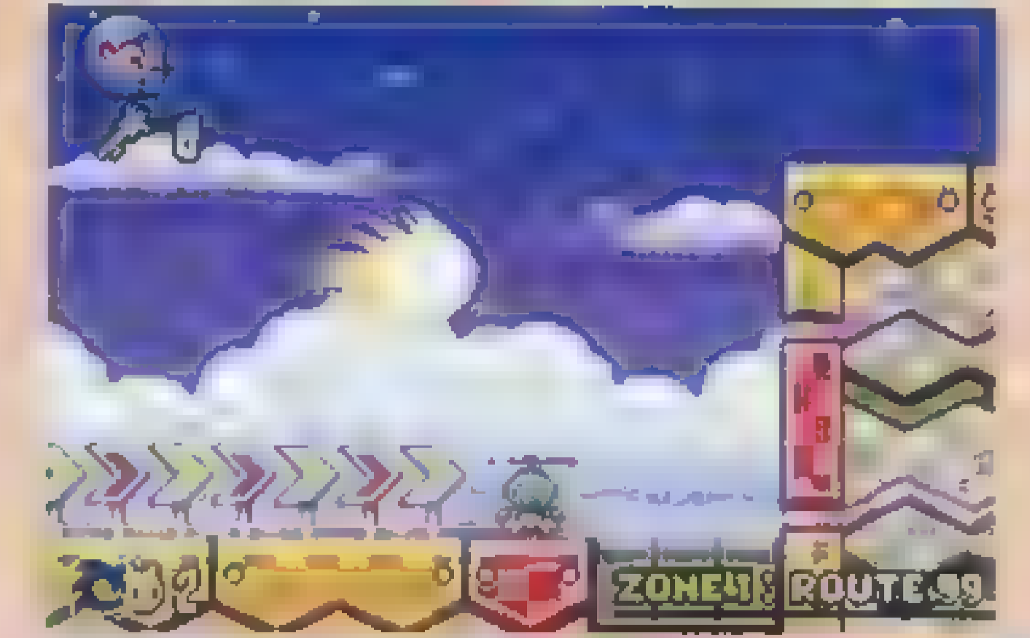
滑翔飞行： 蓄力后跳起并松开R键，这时索尼克就会站在纳克尔斯的身上，玩家可以控



单体特技（同伴特效）与合体技

（以下合体技均需先使用R蓄力，角色前进方向均为"→"）

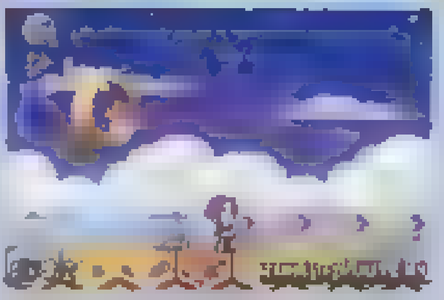




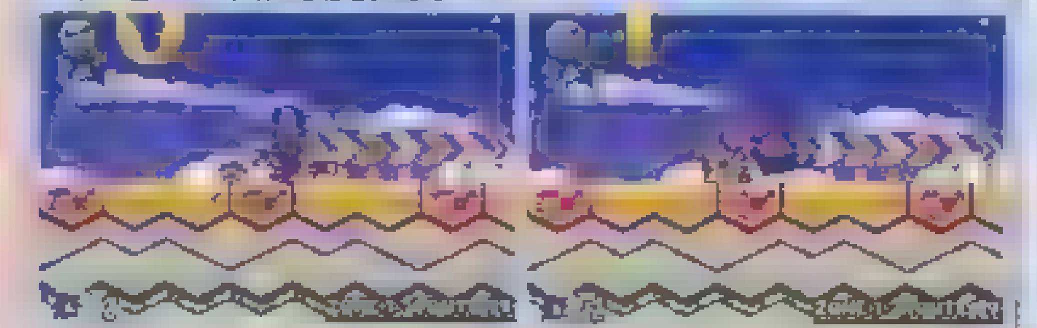
索尼克/Sonic

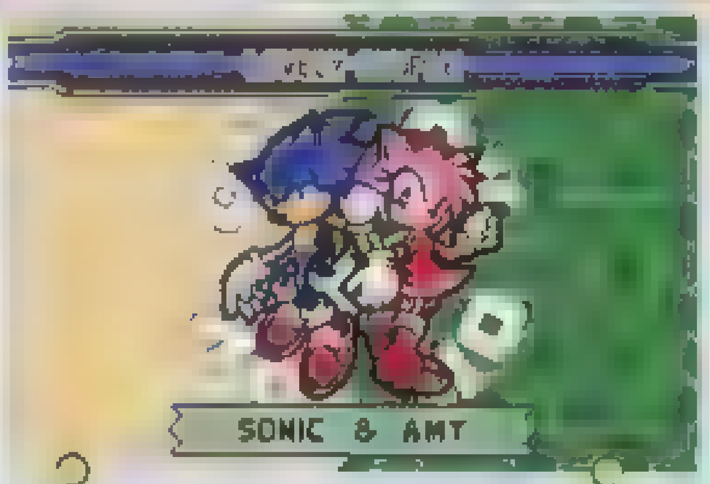
A	跳跃(含攻击判定)
→、↓	滚动(含攻击判定)
B	飞铲攻击
↓+A	蓄力冲刺

锤子攻击： 每个角色的锤子颜色与造型还不一样，非常有趣。



锤子跳跃： 与特尔斯的有一定角度的高跳不同，艾米的锤子攻击高跳是呈一直线的。而且跳跃后可在空中作为二段跳使用。





队长 & 搭挡
索尼克 & 艾米

一对可爱的小情人，也是欢喜冤家。在游戏中，凡是以艾米作为搭档的同伴，其攻击都会变成锤子攻击，而且跳跃时没有自动攻击判定。

索尼克导弹： 跳起后再按一次A，索尼克会在空中使出飞撞冲击。

二段跳： 蓄力跳起后松手，索尼克会利用克利姆的帮助使出二段跳。

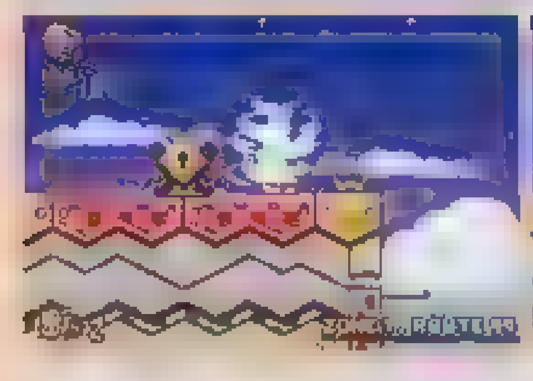
蓝色CHAOS攻击： 蓄力后即可使用，此时克利姆的CHAOS会变为蓝色，在一定时间内受索尼克的控制。按B键为CHAOS攻击，跳跃中也可使用。

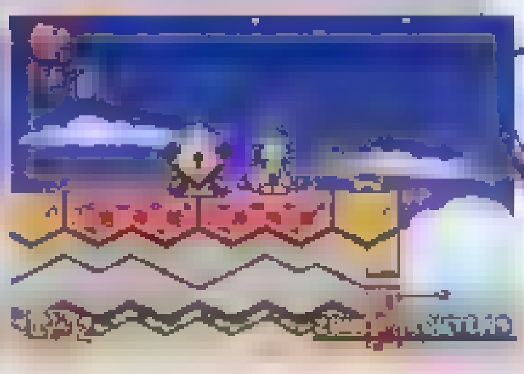
队长 & 搭挡
索尼克 & 克利姆

继二代后，索尼克与克利姆再度聚首。克利姆的CHAOS非常有特点，而且能力全面。

© Original Game SEGA © SONICTEAM / SEGA 2004

A	跳跃(连打A键可在一定时间内飞行)
→、↓	滚动(含攻击判定)
B	旋转攻击
↓+A	蓄力冲刺
在水中时，特尔斯跳起后连打A键，可以进行5秒的"自由式"游泳。	





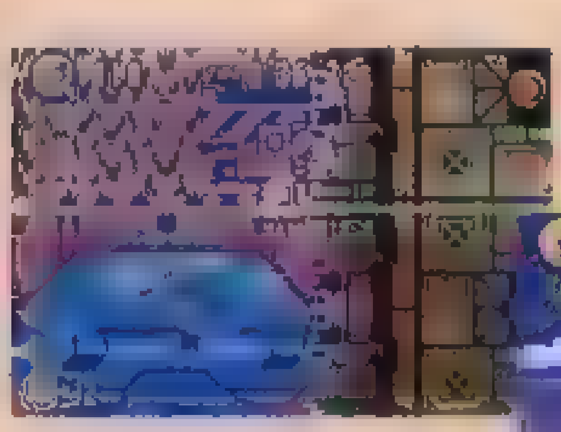
特尔斯/Tails

队长 & 搭挡 特尔斯 & 索尼克	**冲刺模式：** R键蓄力后松开。 **音速特尔斯旋转：** 冲刺模式中按B键，特尔斯会不断作出普通的B键攻击。
队长 & 搭挡 特尔斯 & 纳克尔斯	**特尔斯超级旋转：** 按B键即可，连打B键的话可以延长一定时间。不过旋转完后，特尔斯会陷入短暂的昏迷状态。（晕……） **飞行拳击：** 跳起后再紧按A键不松开，特尔斯会作出拳击动作持续滑翔。不过与纳克尔斯不同的是，特尔斯飞行时触碰到墙壁后是不可以爬墙的。且滑翔时也不能改变方向。 **强力跳跃攻击：** 跳起后再按B键，攻击判定更强。
队长 & 搭挡 特尔斯 & 克利姆	**上升飞行：** 跳起后连打A键，有一定时间限制。 **跳跃锁定攻击：** 当接近敌人时，跳起后立即再按A键，特尔斯就会锁定敌人的目标进行滚动攻击。在普通地形上对付杂兵非常有效。
队长 & 搭挡 特尔斯 & 艾米	**跳跃攻击：** 必须在跳跃后再按B键才可使跳跃拥有攻击判定。 **特尔斯锤子攻击：** 按B键即可。 **特尔斯飞行锤子攻击：** 跳跃后按A键即可发动锤子攻击模式，此时连打A键可以保持或提升飞行高度，而十字键则可以控制方向，B键为锤子攻击。

纳克尔斯/Knuckles

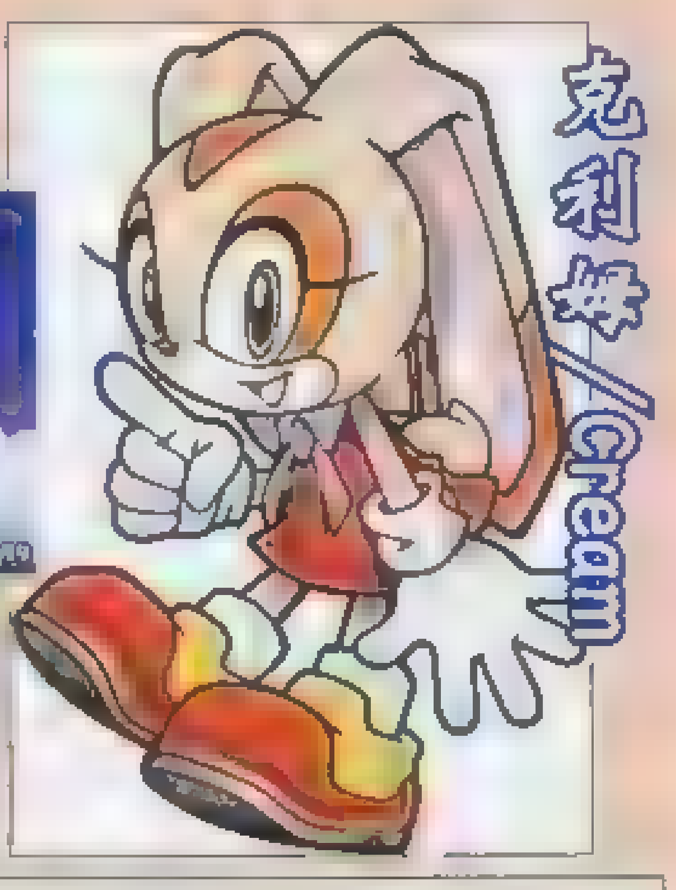
A	跳跃（含攻击判定，可滑翔，触碰墙壁后可攀岩）
B	组合拳
→、↓	滚动(含攻击判定)
↓+A	蓄力冲刺
纳克尔斯是一个力量十足的同伴，他的一些技巧非常实用，比如攀岩。另外他还可以浮在水面上。	

队长 & 搭挡 纳克尔斯 & 索尼克	**冲刺模式：** R键蓄力后可以在地面或空中使出。 **纳克尔斯导弹：** 跳跃时再按A键，纳克尔斯就会像导弹般冲向敌人。跳起后用方向键可以选择撞击方向。
队长 & 搭挡 纳克尔斯 & 特尔斯	**攻击型二段跳：** 顾名思义，跳跃后再按A键可以进行二段跳。不过非常实用的是，第二段跳跃含有攻击判定。 **纳克尔斯滑翔+攀岩：** 跳起后紧按A键，就可以作出滑翔动作。当纳克尔斯碰到墙壁时就会攀在上面，按↑或↓可以移动纳克尔斯。当移动到墙的顶端边沿时，纳克尔斯会自动攀上去。按A键也可跳离墙壁。 **火焰升龙拳：** 一瞬间含前方+上方攻击判定的强力攻击技，按B键即可使出。对付某些BOSS效果显著。
队长 & 搭挡 纳克尔斯 & 克利姆	**空中锁定攻击：** 离敌人较近时，纳克尔斯会自动锁定敌人并飞向他进行攻击。离敌人较远时，则是滑翔。
队长 & 搭挡 纳克尔斯 & 艾米	**冲刺攀岩：** 滑翔攀住墙壁后，按墙壁方向的斜下45度十字键，然后就可以用A键蓄力。松开后纳克尔斯就会像在地面时那样冲刺，直接冲向墙壁顶端。 **火焰毒龙钻：** A键跳起后、按↓+B就可使出。纳克尔斯全身会被火焰包围，然后冲向地面。对付某些BOSS有显著效果。 **纳克尔斯锤子攻击：** 艾米让纳克尔斯拿锤子，真是有点……



◀在水中，克利姆会拿出救生圈浮在水面上。

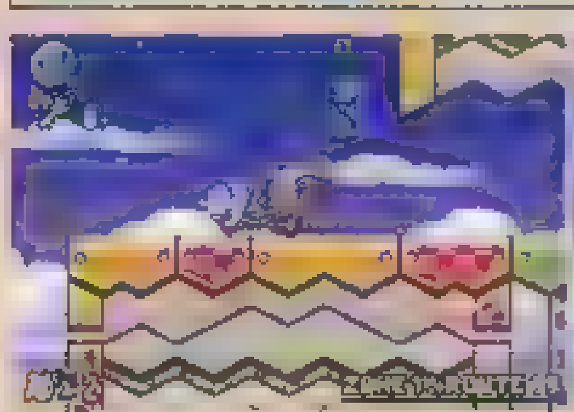
▶有位佳人打着小伞飘飘然从天而降，不是林妹妹哦。

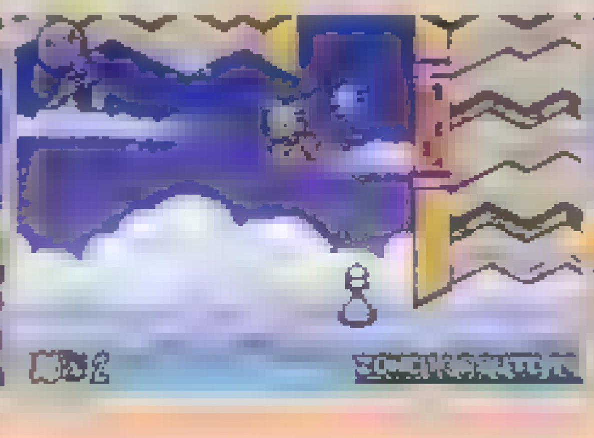


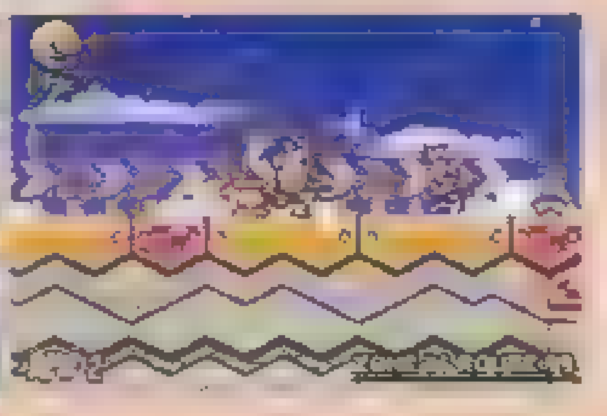
克利姆/Cream

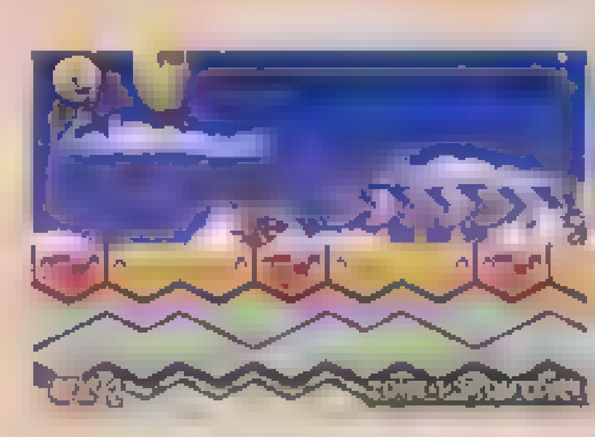
A	跳跃（含攻击判定，连打A键可以飞行一定时间）
B	CHAOS攻击（地面、跳跃均可）
→、↓	滚动(含攻击判定)
↓+A	蓄力冲刺

队长 & 搭挡 克利姆 & 索尼克	**长距离CHAOS攻击：** 可在地面使用，也可跳跃后使用。 **冲刺模式：** 索尼克作为搭档时的固有合体技。
队长 & 搭挡 克利姆 & 特尔斯	**滑翔伞：** 跳跃后紧按A键，克利姆会拿出一把小伞从空中缓缓下降，此时可用十字键控制方向。
队长 & 搭挡 克利姆 & 纳克尔斯	**CHAOS圆周攻击：** 与纳克尔斯搭档后，克利姆的CHAOS的运动轨迹变为以她为圆心一直按圆周运行。只要是CHAOS碰到的敌人、道具都可以一并击倒和得到。
队长 & 搭挡 克利姆 & 艾米	**克利姆下坠攻击：** 跳跃后按↓+B，克利姆就会从空中快速地向地面下降，然后一屁股坐在地上，样子十分可爱（笑） **克利姆锤子攻击：** 这个锤子和克利姆的颜色十分相符。









艾米/Amy

A	跳跃（不含攻击判定）
B	锤子攻击
A+B	跳跃锤子攻击
↓+A	前冲（小跳跃）
前冲+B	前冲攻击
艾米的大锤子除了索尼克之外，想必也令许多玩家记忆犹新吧？（笑）在本作中艾米跳跃时不含攻击判定，必须得再按B键才能使出空中锤子攻击。只要适应了这一点就OK了。	

队长 & 搭挡 艾米 & 索尼克	**空中侧身掩击：** 跳起后再按A，适合攻击两侧的敌人。 **360度空中旋转锤子：** 跳起后，↓+B一起按。艾米会360度地挥舞着锤子下坠，落地时也有攻击判定。
队长 & 搭挡 艾米 & 特尔斯	**锤子二段跳：** 跳跃后再按B键，同时控制方向。是个挺方便的特技。 **气球降落：** 跳跃后紧按A键，艾米会拿出两个气球缓缓下降。
队长 & 搭挡 艾米 & 纳克尔斯	**地面锤子弹跳：** ↓+B，艾米的跳跃轨道会划出一个漂亮的圆弧。 **大锤子攻击：** 不用多说了，一锤打飞…… 360度空中旋转锤子：这一对组合同样可使用这一招特技。
队长 & 搭挡 艾米 & 克利姆	女性角色的另一种组合形式，有点类似于艾米与特尔斯的组合，同样拥有气球下降的特技，不过二段跳则被取消了。其余动作招式请参照艾米与特尔斯的组合。

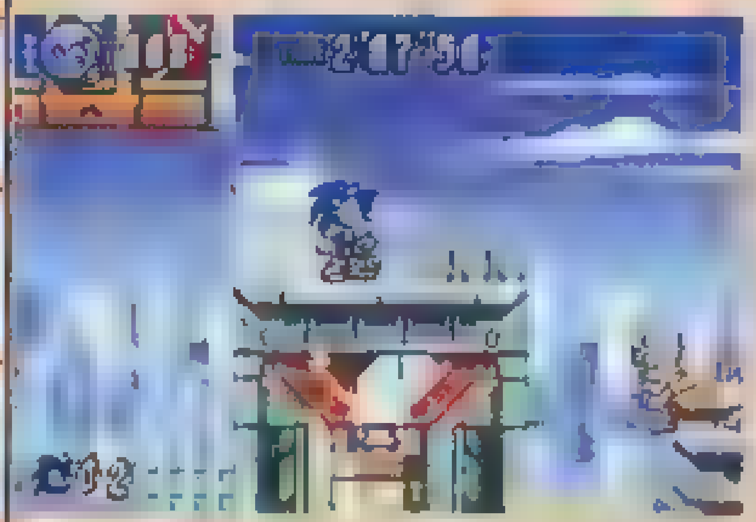
www.plumbook.c

关卡流程

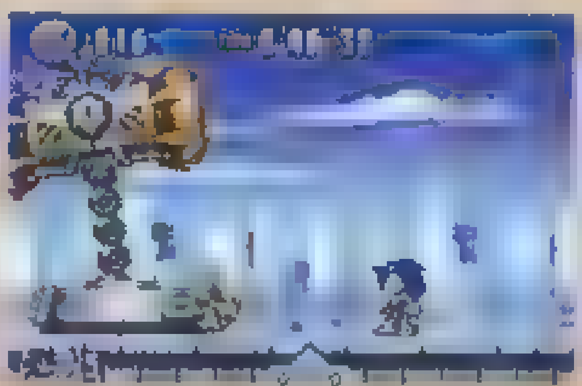
首先介绍一下本作中的关卡分类：一共有7大关（ZONE）每1个大关都包含3小关（ACT）加一个BOSS战。其中每一个大关的地图（Sonic Factory）上都包含了3个小关的进入点、迷你游戏的进入点、BOSS战进入点、CHAOS地图、选择关卡与切换角色。每一关的基本顺序为，突破三个小关（ACT），然后就可以直接去找这一大关（ZONE）的BOSS。在这一过程中，还可以在MAP上寻找迷你游戏游玩。迷你游戏包括两种：第一种为拯救小动物，在限定时间内击打铁笼的各个开关，只要积累到足够的击打数就可以过关。奖励为角色的生命数，奖励数量视剩余时间而定。第二种为击倒版面内的所有敌人，奖励标准与第一种相同。在每大关内都有10个CHAOS，集齐7大关中每一关的CHAOS（可在每关的CHAOS地图中按SELECT键查看）就可以收集特殊钥匙，然后用其打开每一关被锁住的装置会有隐藏关卡等着玩家。

ROUTE 99 ZONE 1 99号公路（ROUTE 99）

ACT：作为游戏的第一关，本关中并没有什么特别复杂的地形和陷阱。只要跟着指示标去走，肯定能够顺利通过本关。不过有些地域的针刺是必须要小心的，享受极速刺激的同时也得留个神。另外本关内的一种类似于儿童时代的玩具翘翘板的机关，需要先压下其没有铁球的一端，然后迅速跑到铁球原来放置的 端，那么落下的铁球就会将角色顺利弹高。

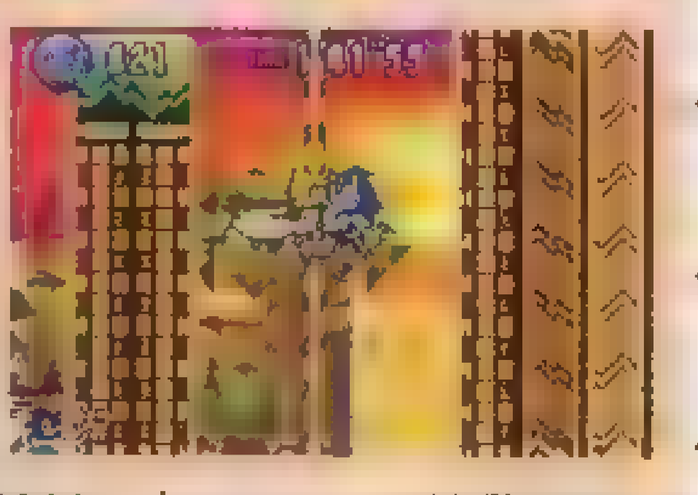


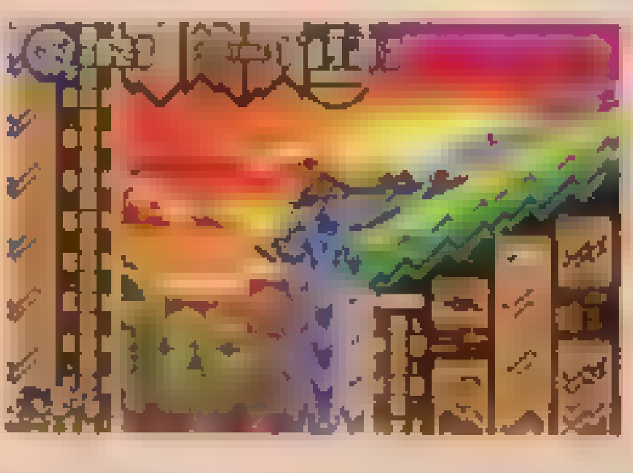
BOSS：虽然一开始只能使用索尼克/特尔斯，不过中BOSS杰梅罗（机器人）非常容易对付，他的攻击方式十分单调，只有前冲攻击一招。利用他一开始只会往左冲的特点，追着他来到版边。不要因为打了一下就满足，利用他闪光后的时间可以再打一下。那么两个回合就可以解决杰梅罗。大BOSS蛋头博士的铁锤装置出现了，同样是利用BOSS攻击方式单调和会半自动锁定攻击目标的特点。首先站在距离其稍近的地点，诱使大BOSS锁定该地点。然后立即退开，等其捶在地上时，立即跳过去攻击他。记得打完一次要换一侧屏幕。重复几回合后，击倒大BOSS。



SUNSET HILL ZONE 2 日落山丘（Sunset Hill）

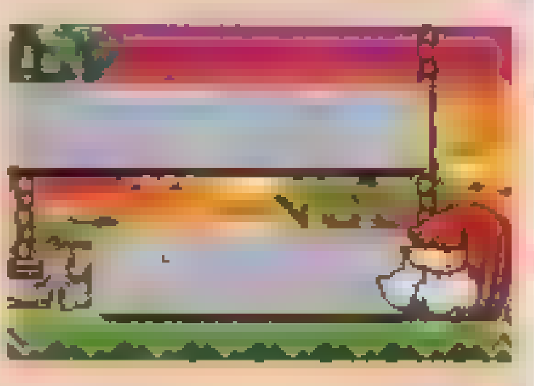
ACT：这一关的针刺的安排位置开始有点"痞"，经常让玩家狂冲一轮后被刺个正着。滑竿下降时是可以任意跳跃的，可别活活摔死噢。另外还要注意湍急的水流，被水冲到时是没有反抗能力的，直接就滑到进度比较靠前的地方。面对这些机关，我们需要打醒精神。在ACT 3中使用索尼克作为队长，击败杰梅罗就可以获得同伴纳克尔斯。这次他的攻击招式多了一招45度角的俯冲攻击，但基本打法还是像第一关那样就OK了，毕竟他比索尼克慢实在太多。击败杰梅罗后，纳克尔斯出现了。索尼克与他之间的对话比较有趣。





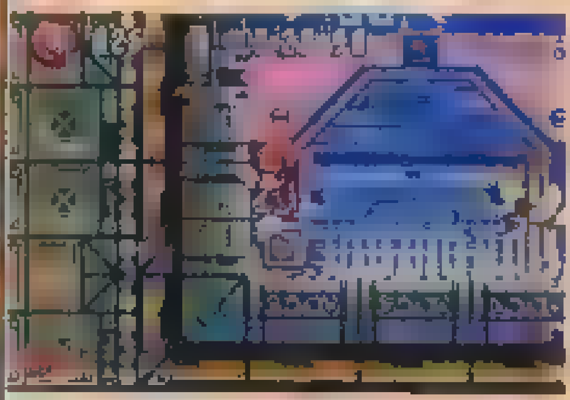
纳克尔斯："或者你需要我的帮忙！"

索尼克："噢，谢谢，你的好意我心领了。"然后转身就走了……

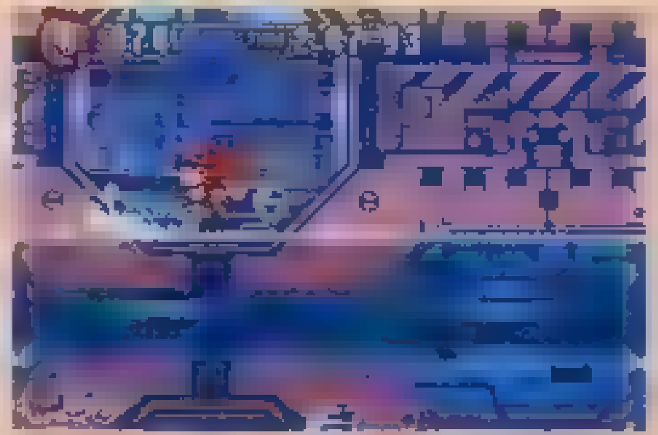


BOSS：如果用索尼克/特尔斯的搭档，那么对付本关大BOSS就会比较吃力。参看上面的特技部分后，推荐各位玩家使用纳克尔斯/特尔斯的组合。因为大BOSS的致命弱点会随圆周转动，而本关的地形也是一个圆弧形。纳/特组合的火焰升龙拳正是对付本关大BOSS的最好招式！如果把握得好加运气好的话（BOSS不使出大车轮圆周旋转），可以打得BOSS在一侧下不来，结束战斗非常快。

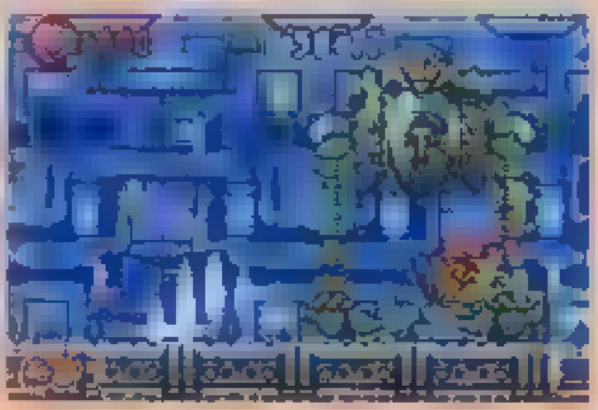
OCEAN BASE ZONE 3 海洋基地（Ocean Base）

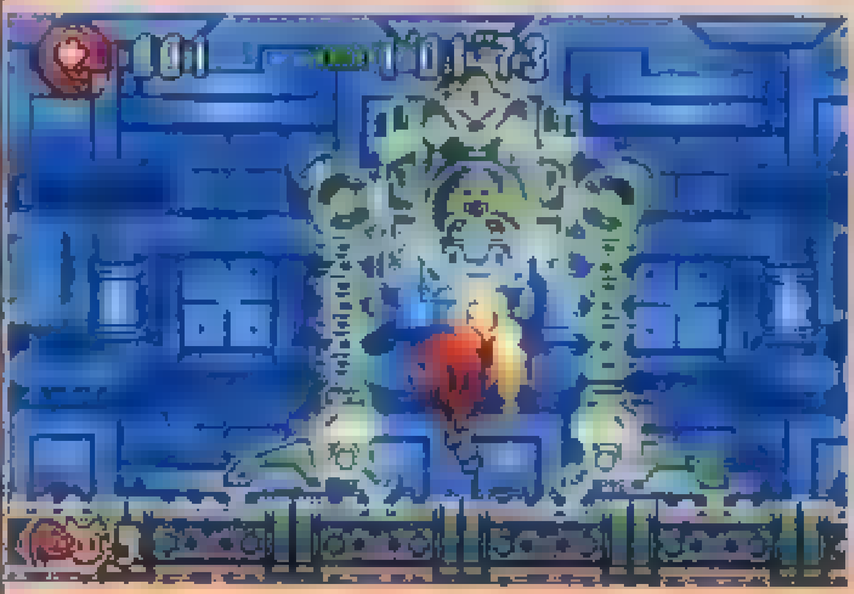


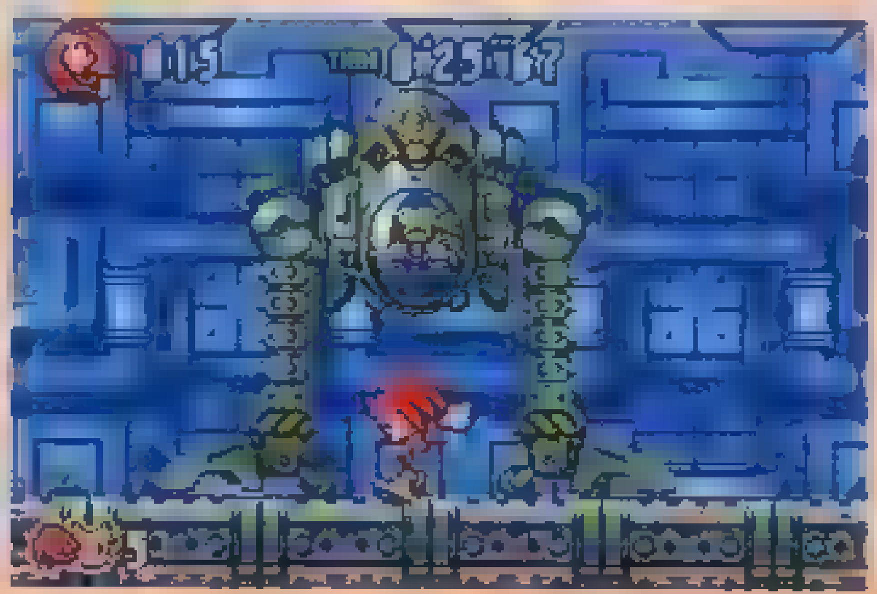
ACT：针刺地形在本关开始具备间歇的特点，即隔一段时间就藏起来，隔一段时间刺出。玩家一定要特别小心！在水流中必须连打A键才能够保持上升。地型中有一些快速升降的铁箱，如果角色被压住了的话就会被夹死。这关在水中的维持时间是有限的，当屏幕提示只有5秒的时候，务必要浮出水面换气。如果在限制时间内没浮出水面的话，则会直接Game Over。这一关的指示标特别重要，如果在水中迷路了，后果不堪设想……



BOSS：仍旧是纳 特组合的天下，火焰升龙拳对付蛋头博士的升降机绰绰有余。首先是预测好BOSS下降的位置，预先站好在他的两脚之间。然后趁其下降的时机，尽情地"升龙"吧。不过需要小心的是，BOSS会随机使用两脚并拢往下压的招式，还会产生冲击波，一个不小心就会"中招"。

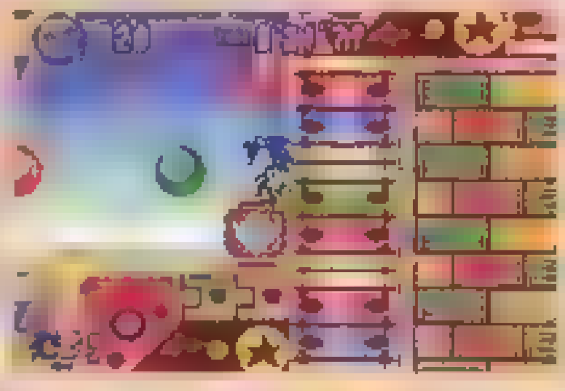






TOY KINGDOM ZONE 4 玩具王国（Toy Kingdom）

ACT：在ACT 3中使用索尼克作为队长，在关底击败杰梅罗后，可以救出艾米。本关的特色在于如果组合无法使用高跳特技的话，那么就要使用导弹、汽球等道具，来使角色跃升至目的地。另外有些箱子，只要站在上面的话，会随机出现弹簧或针刺。不过话说回来，转转杯估计还是能够令大家回忆起童年的岁月的。救出艾米后，这对欢喜冤家间的对话实在是……



艾米："看来是天注定了我们要……"

索尼克："一起？不，没这回事。"

艾米（拿出大锤）以威胁的口吻说"为什么你始终不承认呢？"

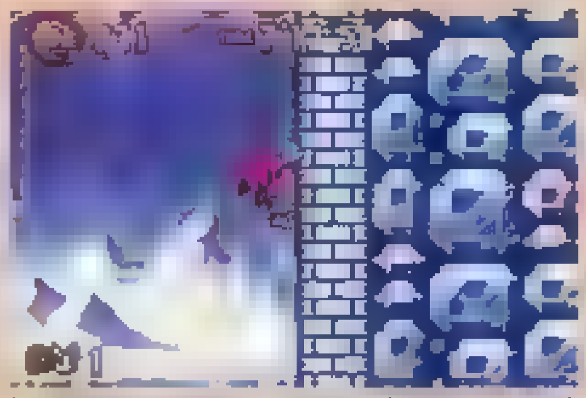
索尼克："能、能不能不用锤子，让我们好好谈嘛。"

BOSS：纳/特组合的火焰升龙拳对付本关BOSS从天而降的小兵非常轻松，不过需要小心的是BOSS从箱中发射的杰梅罗导弹和杰梅罗大铁球都是半自动锁定的。事先务必将他们引离目标，起码要远离BOSS。这样就不会因为BOSS同时使出小兵、铁球或导弹两招而搞得手忙脚乱。最后，将BOSS打下平台就能获得胜利。

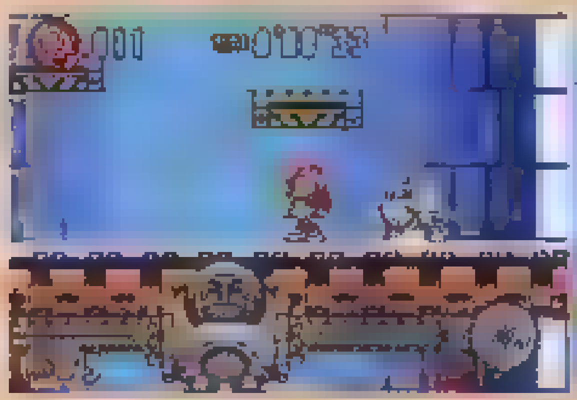
www.plumbook.cn

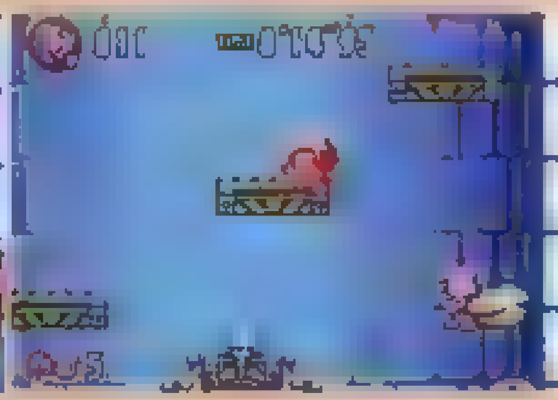
TWINKLE SNOW ZONE 5 闪光雪原(Twinkle Snow)

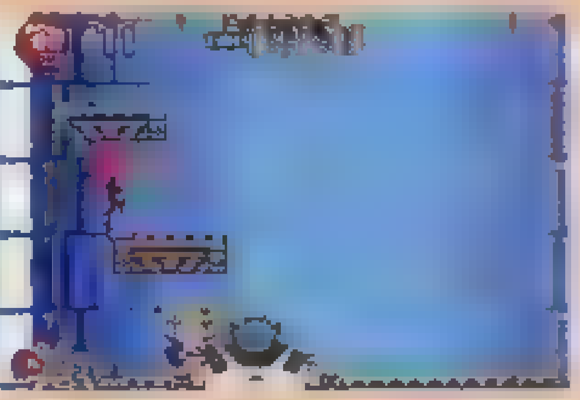
ACT： 本关中的针刺地形更加放肆，某些时候还会拿一条角色的生命来引诱玩家。所以，在本关中有时候看到有如此便宜的事物，记得要留个心眼噢。本关推荐还是使用纳/特组合，因为个别地形的高度差连高跳都无法越过，必须使用这一组合中队长纳克尔斯的攀岩特技。



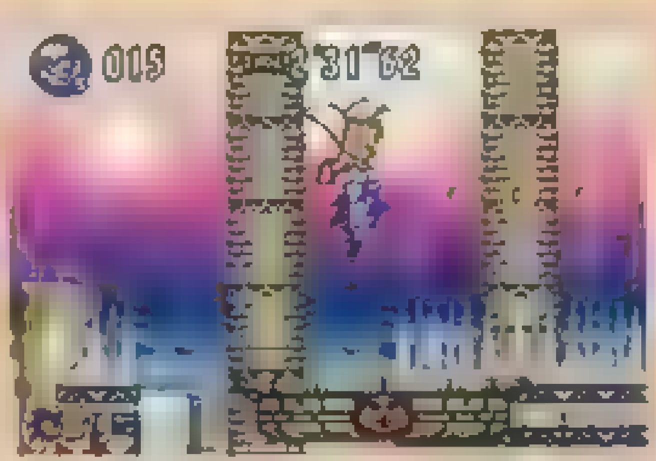
BOSS： 这一关的BOSS可以说是毫无命门可抓的，主要考的是玩家操作的细腻度。通过不断地向上方跳跃，踩落台阶来砸伤BOSS。急停应该是使用得比较多的技巧。







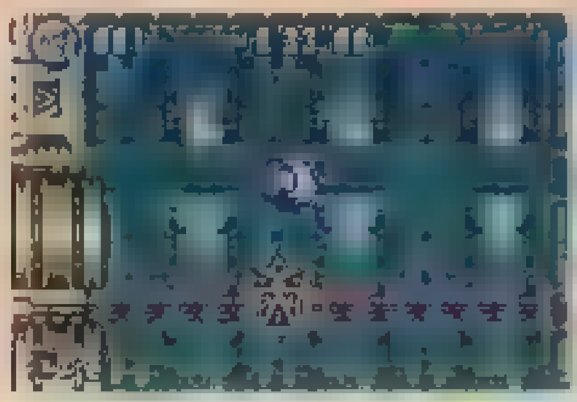
CHAOS ANGEL ZONE 7 Chaos 天使 (Chaos Angel)

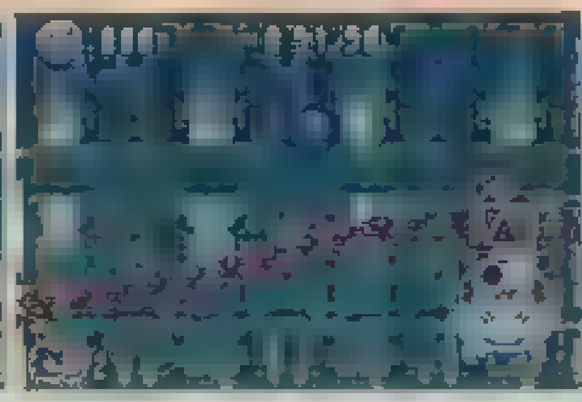


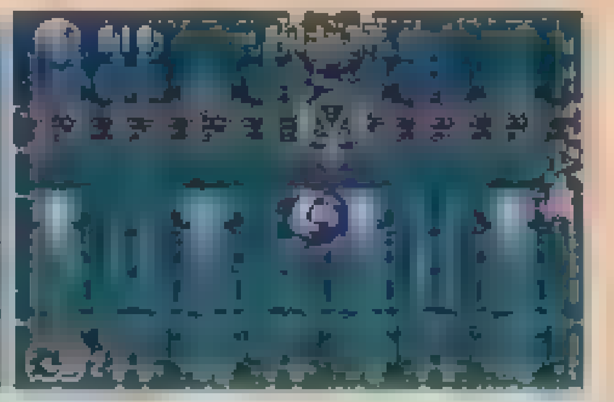
ACT： 作为正常关卡的最后一关，非常考玩家的操作手感。在速度中是否能够判明身边的环境。特别是在ACT 3中，搭乘浮动平台时要通过数个针刺平台。后退一些，然后使用特尔斯的飞行能力是个不错的选择。

BOSS： 机器人杰梅罗的反扑！他多了一招圆周状导弹散射，该招式的空当较大。而且他的移动规律与首次见面时区别不大，防御力也是比较低的。只要抓紧空当或者玩家的运气比较好的话，完全可以轻松应对。最后，蛋头博士操纵了一个巨大的机器人作出反扑。该机器人的攻击方式主要有三种：1．掌击地面；2．合掌攻击；3．从远处挥拳攻击。第一种可以利用在地面边沿↓+A的蓄力加速来躲闪；第二种可以利用在版面中央的跳跃来诱其拍空；第三种则可以使用蓄力加速在两侧版面的死角移动，进行回避。由于该BOSS的命门位置较高，所以必须等其合掌放出红色的机械球之后，跳上机械球才能去踩BOSS，不过要小心机械球的两侧是带伤害判定的。

击败BOSS后，混沌水晶被消灭，世界重新恢复了生机。但是却有一个异样的家伙混杂在小动物中逃窜了出去。看来故事还并为真正完结！





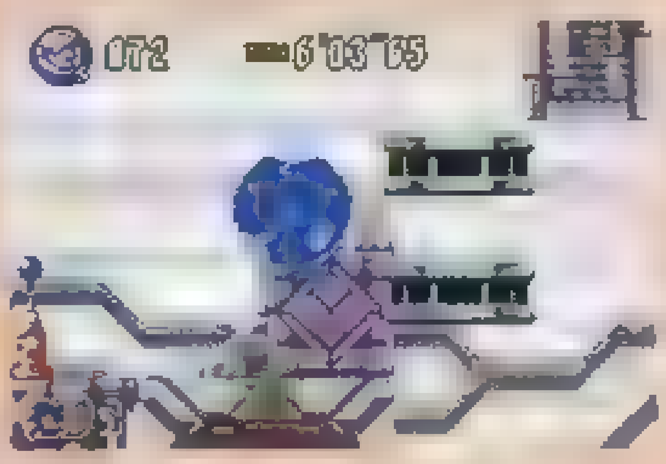


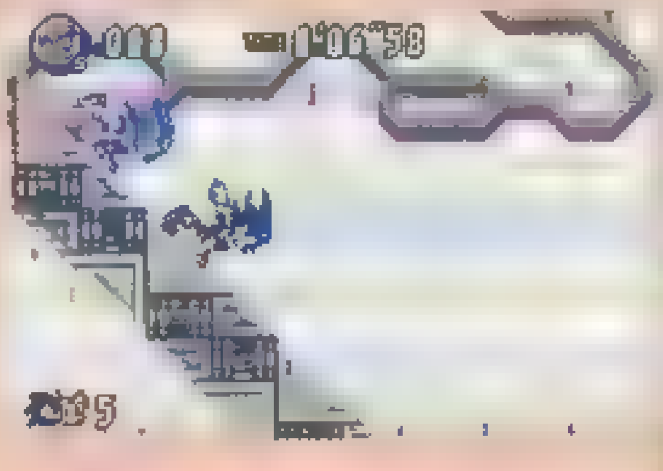
SPECIAL STAGE 特殊关卡与最终 BOSS & Dr.EGGMAN

收集好所有的CHAOS并通过7个特殊关卡后，可以在Main Manu处输入↑、R、↓、L、→、←，就可以进入隐藏关卡，任务为收集7颗宝石。索尼克站在一架飞机上，控制他来获得版面中的金环。具体操作为，十字键控制方向、A键跳跃（含攻击判定）。总共分七小关，分别对应7颗宝石。收集齐所有的宝石后，回游戏的第七关，并进入BOSS关卡。击败正常剧情下的最终BOSS巨大机器人之后，隐藏剧情终于出现了。

CYBER TRACK ZONE 6 电子网路(Cyber Track)

ACT： 在ACT 3中使用索尼克作为队长，同样是击败机器人杰梅罗，可以救出克利姆。由于是网络世界所以什么都有可能发生，连重力颠倒的效果都出来了（汗）。本关中有许多跳空就Game Over的地形，注意利用好浮动的平台。有些平台会自动前进，途中必须要不断地跳跃切换平台才能安全到目的地。杰梅罗多出两招新特技，一招为浮在空中发射N枚追踪导弹，为半自动锁定目标；另一招为瞬间移动到玩家的背后，然后猛冲过来。两招都不太难躲避，可能第一招会使得版面变得比较花。救出克利姆后，两人对话如下：





索尼克：“嗨，克利姆！”

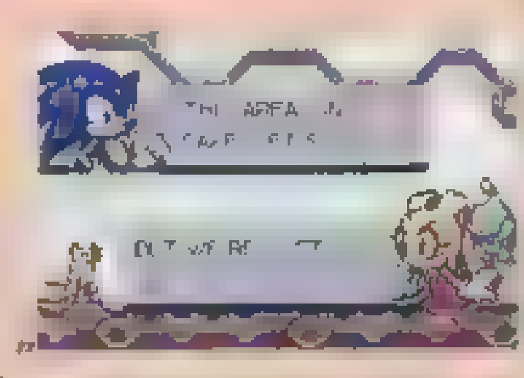
克利姆：“好久不见了，索尼克。”

索尼克：“你在这里干什么？”

克利姆：“我和CHEESE在散步，可惜迷路了。”

索尼克：“这个区域不太安全，跟我们一起走吧。”

克利姆：“好的，CHEESE走吧。”

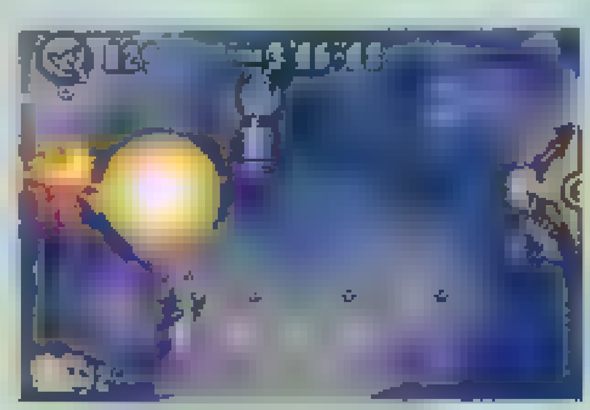


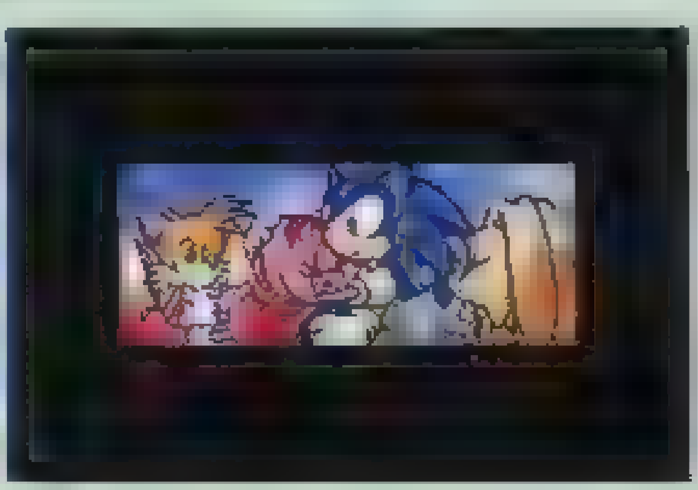
BOSS： 对付此BOSS需要不断地跳跃，所以不要用艾米等普通跳跃后无攻击判定的角色。这样只会变得事倍功半！配合一个积极的同伴，推荐特尔斯。不断地跳跃将BOSS射出的球反弹，给予其伤害。此BOSS的球速变化不大。

蛋头博士的机器人杰梅罗背叛了他（或者也可以说是暴走），杰梅罗先后击倒蛋头博士和索尼克后，通过7颗宝石变身成为一个球状的强大机械体，然后绝尘而去。为了最终挽救世界，索尼克也利用7颗宝石变身成为黄金索尼克！然后首次和蛋头博士合作，以对付杰梅罗。战场在宇宙中展开，杰梅罗的攻击方式分为三种：1．铁爪攻击＋麻痹光线；2．双重铁爪攻击＋轨道火箭；3．360度旋转铁爪攻击。除了第三种外，其余都相对容易闪躲。但是与杰梅罗对战时最需要注意的一点是，金环的数目是会逐渐减少的。也就是说金环的数量就等于索尼克的体力，版面上会经常出现金环，记得要注意补充。由于杰梅罗正中央的命门在平常状态下有铁壁防护，所以我方攻击他的路就只有一条。紧按R1使在索尼克身前的蛋头博士蓄力，一共可蓄四段，冲击距离与段数成正比。最高段数时，蛋头博士的飞船呈橙黄色，可冲击距离达到整个版面。当使用蛋头博士蓄力成功冲击杰梅罗的正中央铁壁后，他的命门（一个红色的核心）就露了出来。这时索尼克就要把握机会，连点A键使出“黄金索尼克飞撞”来给予杰梅罗重创！经过一番激烈的战斗后，索尼克和蛋头博士终于击败了疯狂化的杰梅罗。

看到索尼克平安无事地回到地球后，艾米高兴地抱着他哭了起来。与伙伴们重聚的感觉真好，随着的一句帅气的“Here we go！”。我们的索尼克再次踏上了征途，为了守护大自然的小动物和身边的伙伴们，他的脚步永远也不会停息！

后记：一天，一个破烂不堪的机器人被海浪冲上了沙滩。克利姆捡到了他，在特尔斯的帮助下，成功把他修复一新。在纯洁无暇的克利姆的影响下，从此以后这个机器人也成为了一个充满爱心的新机器人。然而他的名字是，杰梅罗。





www.plumbook.c

MARIO VS. DONKEY KONG

攻略透解 Guide Through

文：铭风

马里奥对大金刚　Nintendo　ACT

GBA

任天堂的新作《马里奥对大金刚》虽然只是一款益智类动作游戏，但无论是在谜题设置上还是动作性都十分出色。根据初期的关卡开始时的提示，任何玩家都能很快上手，游戏中马里奥的动作十分丰富，行动时还会伴有"呜呼"的叫喊声。游戏总共有6种场景，每个场景都有特色的机关和敌人，让人很快能投入其中。由于是益智类动作游戏，解谜成为了游戏中的重点。本攻略会以过关为目的，针对每关的要点进行点拨，当然稍难的关卡便会做较详细的讲解，希望各位玩家都能够顺利通关。

基本操作	
左右键	移动
上键	上楼梯／绳索
下键	下蹲／绳索
A键	跳跃　可跳1格高度
B键	搬运　投掷

特殊动作	
后空翻	走动一段后转身，在转身之前按跳，可跳3格高度。
倒立高跳	按↓+A倒立后按跳落地之后顺势再跳。

故事

大金刚被电视里推销的迷你马里奥迷住了，赶到商店的时候却发现没货，于是大金刚把目光伸向了马里奥的玩具工厂。在大金刚抢夺过后马里奥赶到，于是一场夺还战上演了。

关卡简介

这里的6大关卡不是很难，都是让各位玩家来熟悉一些简单的操作，每关开始时会出现提示。每大关的前6关为解救关，分为两部分，前半部分要求玩家携带钥匙到达大门处，开锁进入。后半部分要想方设法取得迷你马里奥，解救了迷你马里奥后即可过关。6关过后是迷你马里奥关（MINI MARIO，简称MM），要带领前6关救出的迷你马里奥来到玩具箱内，迷你马里奥不能受玩家的直接控制，它会跟随马里奥一起行动。除了不会高跳和爬楼梯外动作和马里奥基本相同，由于只能跳一格的高度，后期许多地方都需要为它设置垫脚石。而每个大关卡的最后一关是和大金刚决斗的BOSS战。

关卡一　马里奥玩具工厂

1-1　要学会踩不同颜色的按钮来使不同颜色的砖块出现成为通路，这是游戏中最基本的机关。

1-2　本关会出现锤子，用它可敲打敌人并将其消灭。拿锤子时是不能跳跃的，不用时按B可扔掉锤子。

1-3　在单杠上按住上可进行旋转，旋转中按跳可跳上高处。按上的时间越长旋转的速度越快，所能跳的高度也越高。

1-4　按住下可进行下蹲，蹲在传送带上会被带动着通过窄道。

1-5　举起铁桶时用↑+B可将起扔到上层，可用来攻击敌人或做垫脚石。除了物品，举起敌人也有同样功效。

1-6　最后要用↓+A键倒立来抵挡从上方掉下来的砖块。

1-MM　第一个MM关，没什么难点。大家可熟悉一下迷你马里奥的基本行动规律。

1-DK　大金刚会按动按钮来改变出现的平台和攻击用的铁桶的位置，还会不时扔下许多杂物来攻击。跳上平台拿铁桶扔它即可。

关卡二　大金刚丛林

2-1　熟悉一下在绳索上移动的技巧，抓住一根绳索下落比较快，同时抓住2根绳索可快速上爬。在绳索上按方向键＋跳可飞跃到附近的绳索上去。

2-2　在绳索上按B可滑下，落下过程中经过单杠或绳索时按上可抓住。

2-3　新敌人猴子的尾巴可当作会水平移动的绳索来使用。

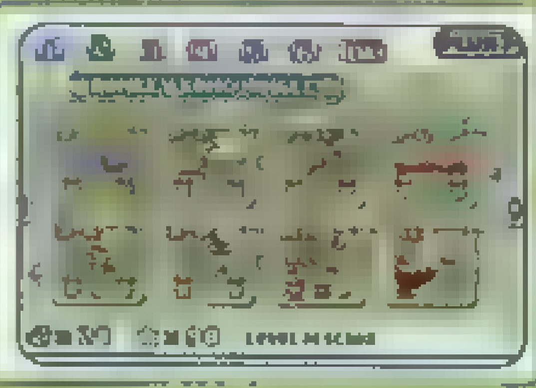
2-4　将钥匙扔在平台上后按动按钮改变出现的平台可使其掉到最下面，注意钥匙脱手后只会存在12秒。

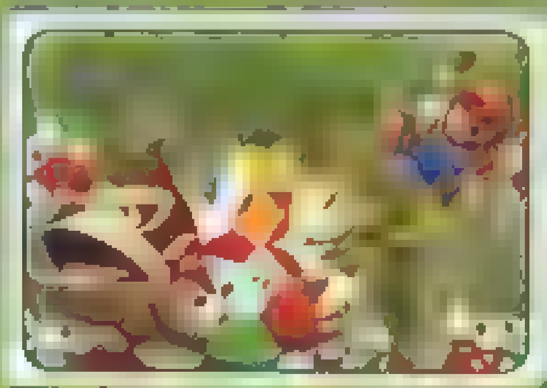
2-5　本关要触摸绳索附近的水果可让其掉下砸掉敌人。

2-6　在拿到钥匙后需要将犀牛扔下钉板，然后跳在它身上来到大门处。

2-MM　利用黄色按钮让迷你马里奥取得字母，然后让他们被弹簧弹上来。

2-DK　跳上绳索利用水果来砸大金刚，砸中的水果会消失不再出现。大金刚会不断扔出敌人，且HP越少移动速度就越快。





关卡三　火山

3-1　本关的浮台会被岩浆冲往高处。拿到钥匙后站在浮台上被喷至大门处便可过关。

3-2　砸下的红色石块是可以站上去的，本关要靠它来前进。

3-3　本关卡的岩浆会不断上涨，要抓紧时间往上跑。

3-4　要踩不同颜色的按钮来改变出现的平台来过关。

3-5　这里的某些地点需要运用后空翻来通过。

3-6　等岩浆落下后拿取钥匙，然后用把钥匙扔上一层再高跳上去的方法让钥匙到达门处。

3-MM　要利用按钮来为迷你马里奥制造前进的道路。

3-DK　大金刚会扔出木桶和岩石来攻击，某些木桶会竖立在地面上，这个就是武器。

关卡四　鬼屋

4-1　利用按钮来阻挡巨石，让它砸不到你也挡不了路。

4-2　得到钥匙后扔上左边的传送带，之后踩红色按钮钥匙会到达门前，用后空翻快速跳上去拿到钥匙弹上去开门便可。后半部分需要蹲下让敌人推你过窄道。

4-3　踩按钮出现往上走的通路后再跳上移动浮台前进。

4-4　本关有幽灵会紧追着你，在和它面对面时它会捂着眼睛停下不动，利用这个特性便可轻易过关了。

4-5　拿到钥匙后要带着钥匙去踩红色按钮开门，后一个场景要顺序猜红黄色按钮，然后等蓝色幽灵在绳索下方的时候踩蓝色按钮让其成为垫脚石。

4-6　按动蓝色按钮后来到上方踩下黄色按钮，之后拿钥匙开门。

4-MM　要利用按钮为迷你马里奥制造通路，同时也要阻挡巨石。

4-DK　大金刚会按下按钮让相应颜色的幽灵落下，举起它来砸大金刚吧。

©2004 Nintendo

关卡五 迷路之森

5-1 要看准时机踩按钮来改变传送带的方向让钥匙到达右下。

5-2 按B将锤子抛到上方再爬上楼梯碰锤子可继续用其来消灭敌人。

5-3 将钥匙扔到最上方后利用按钮和开关使其到达门前，同时人也要过去。后半部分要利用炸弹将特殊的砖块炸开。

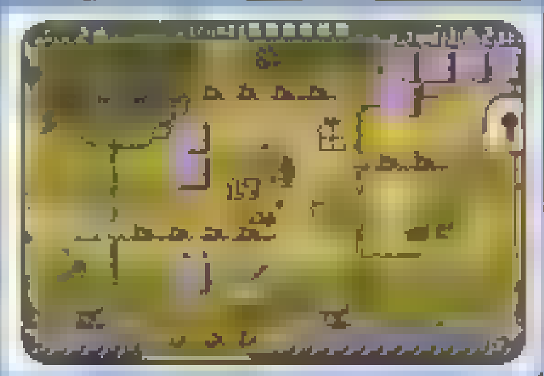
5-4 从上方绕到右边踩下蓝色按钮，然后踩开关让传送带改变方向后便可带着钥匙进入下一个场景。

5-5 踩了黄色按钮后人和钥匙分别从上下两个传送带前进，然后踩下开关再弹上拿到钥匙便可。

5-6 从绳索上滑下比较容易确定落点。后半部分需要利用炸弹炸开特殊砖块来前进。

5-MM 还是要用炸弹炸开道路，不过更加要注意的是不要让迷你马里奥被炸弹碰到。

5-DK 用大金刚扔下的炸弹来砸它吧，难点是大金刚会改变传送带的行进方向让你行动困难。如果在一定时间内不能砸到它的话炸弹便会爆炸 可千万别让炸弹在手中爆炸了。



关卡六 [illegible]之城

6-1 本关会出现电流，要趁电流消失时才能通过。后半部分需要利用按钮让敌人成为垫脚石来前进。

6-2 踩开关可改变浮台的方向，后半部分需要在敌人身上倒立来躲过石块。

6-3 同时抓住机械猴的尾巴和绳子可让机械猴停止移动，造成时间差后用红色按钮隔开它们便可拿到钥匙了。后半部分要用按钮阻断电流来前进。

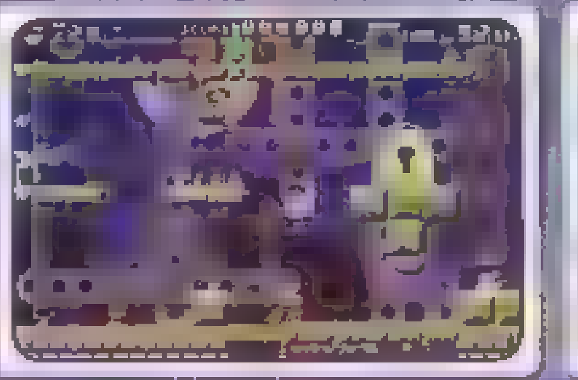
6-4 还是要注意电流，后半部分需要蹲在敌人头上来通过钉板。

6-5 踩开关和按钮 最后要将钥匙扔上传送带然后快速去踩黄色按钮前进。后半部分要注意在单杠上旋转的速度，跳太高的话容易撞上钉子。

6-6 一开始要利用机械猴的尾巴来躲开钉子跳上浮台，当然也可用高跳直接跳上另一个浮台。从绳索跳到黑色敌人身上要选好时机，很容易掉到钉板上了。

6-MM 踩按钮堵住电流，再用开关改变传送带方向迷你马里奥们便畅通无阻了。

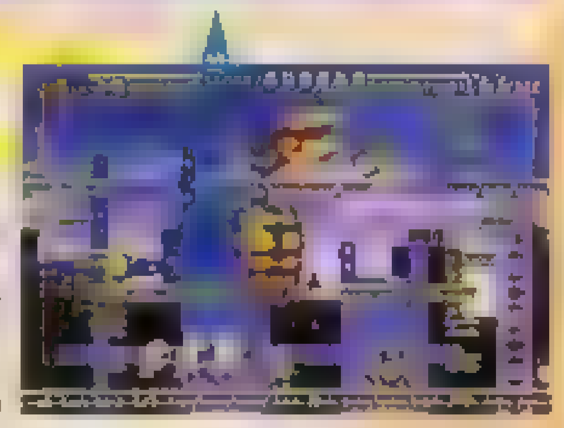
6-DK 躲避电流的同时踩开关改变传送带的方向，让炸弹落到大金刚头上便可减它体力。



加强关简介

又和大金刚开始了战斗，加强关开始前不会出现提示。场景还是之前的6大关，不过每个大关卡只有6小关，游戏方法类似于之前的MM关，而带领的迷你马里奥变为了1个，迷你马里奥携带有钥匙，每关先接触迷你马里奥然后将其带到大门处开门便可过关。最后的BOSS战完全就是之前6个关卡的BOSS战的加强版，战斗方法没有改变。只是在关卡设计等方面做了些改变，提升了战斗的难度，因此后文就不多做介绍了。

与大金刚决战



逃跑中的大金刚猛然发现包袱内的迷你马里奥已经漏光了，遭到了众人的嘲笑。愤怒的大金刚掳走了蘑菇宝贝逃向楼顶。战斗中要先拿到3种颜色的钥匙将蘑菇宝贝们都解救出来，然后当大金刚扔下超大木桶的时候蘑菇宝贝们会将其运到中间，用这个做武器。胜利后大金刚从楼上摔了下去，但正巧砸中了迷你马里奥的运货车。大金刚趁机又带走了许多迷你马里奥……

加强关一

1-1+ 先下楼梯将两个红色敌人都扔到右边撞掉。然后踩动蓝色按钮。接触迷你马里奥后利用弹簧来到上方，最后踩下蓝色按钮便可到达门前了。

1-2+ 一开始用锤子干掉火桶，踩动蓝色按钮后用铁桶作为垫脚石。马里奥在上方后空翻跳到右边然后下楼踩红色按钮，最后带着铁桶来到门下方，用铁桶给迷你马里奥做垫脚石。

1-3+ 利用弹簧便可轻易过关，要在弹簧上高跳只要按住A便可。

1-4+ 踩下黄色按钮后让迷你马里奥来到下方，再踩下红色按钮，然后上下分头前进便可过关。

1-5+ 接触迷你马里奥后带领它通过传送带来到门前。

1-6+ 最后要用倒立来为迷你马里奥做掩护，保护它不被砖块砸到。

加强关二

2-1+ 接触迷你马里奥后一路前进便可，途中要小心食人花吐出的子弹。

2-2+ 开始后立即用后空翻碰水果来把犀牛砸死，然后来到下方让另2头犀牛互撞。之后可带领迷你马里奥来到大门旁了。

2-3+ 这里的台阶在走过后便会消失。通过后下楼梯用木桶垫脚来让迷你马里奥跳到门前。

2-4+ 本关的鸟会不断扔下鸟蛋来攻击，要小心不要让迷你马里奥被砸到。

2-5+ 踩下蓝色开关后让马里奥从左边脱出，然后一直向左来到门前即可。

2-6+ 接触到迷你马里奥之后利用弹簧来到上方，之后马里奥下楼踩蓝色按钮即可过关。

加强关三

3-1+ 先踩下蓝色按钮，让迷你马里奥来到最左边后踩红色按钮让它被砖块挡住，之后再踩下黄色按钮便可一路前进了。

3-2+ 经过会消失的路段后一直向下前进便可，途中要小心别被火鸟撞到。

3-3+ 带迷你马里奥穿过火焰堆，最右要在靠近石块处趁火焰在最高处时用倒立高跳的最后一跳过去，否则迷你马里奥便会被烧到。

3-4+ 踩下蓝色按钮后让迷你马里奥被挡在右边的蓝色石块处，踩下红色按钮后立刻前往左边吊在绳索最下方，等迷你马里奥下到最下方后再踩下蓝按钮便可。

3-5+ 本关的岩浆也会上涨，行动要快，上方要利用后空翻来拿到木桶做垫脚石。

3-6+ 将右边的迷你马里奥带到中间的绿色台阶后站在它头上攀上绳索来踩红色按钮。

加强关四

4-1+ 利用按钮可将迷你马里奥轻松带到顶部，难点是要躲避石块的重压。

4-2+ 踩下蓝色按钮后让迷你马里奥从左边落下，然后按红黄红蓝的顺序踩按钮让迷你马里奥到达右边的门处便可。

4-3+ 踩按钮会让幽灵变为落脚点，要看准他们的位置让落脚点恰到好处。

4-4+ 本关比较简单，只要注意不被幽灵碰到便可。

4-5+ 注意用蓝色按钮隔开迷你马里奥和红幽灵，最后要将红幽灵变为垫脚石让迷你马里奥到达门处。

4-6+ 初始的时候要看准时机快速躲过两块巨石，然后也要看准时机将蓝幽灵变为垫脚石才能顺利过关。

加强关五

5-1+ 一开始先用马里奥去右边踩按钮让长矛敌人掉在最下方的钉板上，然后便可带迷你马里奥到达大门处。

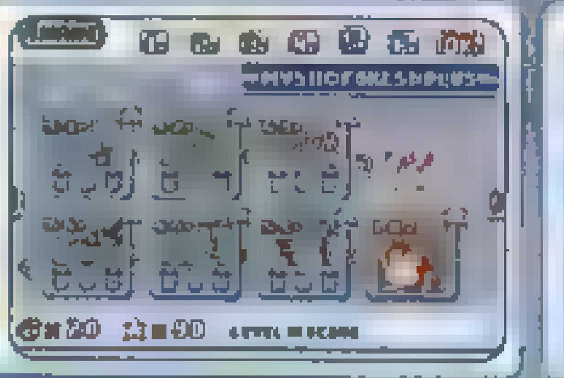
5-2+ 在传送带上一直前进便可到达大门处。在传送带上躲避食人花的子弹比较麻烦，建议用后空翻来躲避。

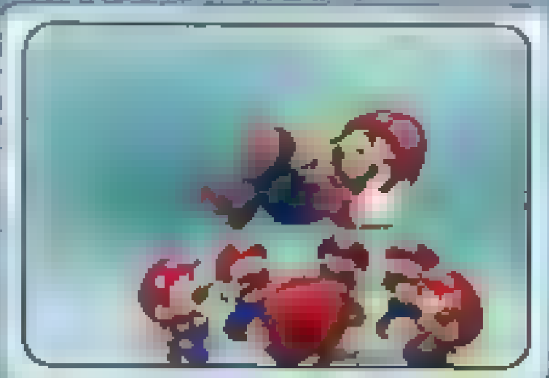
5-3+ 本关要用炸弹炸开右边和上方共3处的石块，然后就是要注意快踩蓝按钮来避免迷你马里奥掉在钉板上。

5-4+ 这里的炮弹令人非常讨厌，但多玩几次便可掌握其规律，要尽最快的速度向上前进。

5-5+ 先攀在上方绳索带动迷你马里奥通过传送带。然后将下方的士兵引到左边，而最下面的士兵用锤子干掉吧。

5-6+ 踩了左边的蓝色按钮后再回来踩黄色按钮便可，还是要注意中间的炮弹。





加强关六

6-1+ 先取踩下黄色按钮，等迷你马里奥落下后再踩下红色按钮。踩下蓝色按钮后从右边上去带领迷你马里奥上到顶部，最后就是把铁桶运过来垫脚了。

6-2+ 一开始用单杠接触迷你马里奥后向右前进便可。

6-3+ 要抓住绳索和机器人的尾巴来调整迷你马里奥的行动，让它不被碰到。

6-4+ 躲避激光后来到下方，按动蓝色按钮让黑色敌人落到钉板上，下去踩红色按钮再跳上黑色敌人渡过钉板便可。

6-5+ 踩蓝色按钮让炸弹掉下后再将迷你马里奥困在左边，然后等快爆炸的时候踩下红色按钮，之后就可到达门边了。

6-6+ 先上楼梯踩蓝红色按钮，然后接触迷你马里奥将其带上去。跳上绳索等迷你马里奥掉下去后再回去将铁桶带过来。踩机关改变传送带方向后将铁桶带上去，然后将铁桶扔上去的同时掉在弹簧上再往右去踩红色开关即可过关。

与大金刚的最终决战

走投无路的大金刚抓着最后的6个迷你马里奥与马里奥开始了决战，这次它竟然使用了机器人装甲。战斗中要用高跳跳到机器人的手上再跳上上方平台。机器人锤地的时候要跳起，否则就会被震晕。锤地的同时也会震下许多物体来砸你，其中就有攻击用的木桶。加油吧，胜利属于玩家你。

奖励游戏

在每个小关卡都有3种颜色的礼包，全部得到后在过关后会出现奖励游戏。让你在3个礼包之中选择一个或是得到最后被大金刚砸剩下的礼包，而礼包内的奖励当然是命啦。

最大的挑战——专家模式

在游戏通关后，在星星数达到一定数量后会出现专家模式。总共12个关卡，平均9棵星星出现一关。而最后2个关卡要通观专家模式的前10关后才会出现。游戏方法为拿钥匙开门，十分有挑战性。下面就为大家介绍专家模式的过关方法。

关卡的星星得到法

在游戏的每小关过关之后会计算成绩，当本关的成绩超过系统指定的最高成绩（Hi Score）后便可得到本关的星星。而成绩的计算方法为1秒100分，红礼包为2000分，黄礼包为3000分，蓝礼包为5000分，杀掉敌人300分，用锤子连续杀敌分数翻倍。其中最主要的部份是过关时间，想要得到星星就要在吃到3个颜色的礼包的情况下以最快的速度来过关。而要达到这个目标，除了非常熟悉地图外熟悉马里奥的各种操作也是很重要的一个部分哦。

专家模式攻略法

第一关：踩下开关后按蓝红蓝的顺序踩动按钮（要让铁桶掉下，之后可弹上去吃礼包）。踩一下开关后下楼踩红色按钮，然后利用铁桶拿到钥匙。踩蓝色按钮后将铁桶和钥匙一同带到最右边，利用铁桶将钥匙抛上传送带。再踩下红色按钮用高跳上传送带拿钥匙便可。

第二关：本关要求对后空翻绝对熟练。本关的道路都是会消失的沙台阶，无论是向上前进还是吃礼包都要用到后空翻。最后在上方踩下蓝色按钮后拿钥匙从左面下去开门便可。

第三关：本关十分考验跳跃能力，无论躲避火焰还是石块都是。建议使用倒立高跳的2下远距离跳跃来快速通过，而拿到钥匙后就只能一步步跳回来了。

第四关：躲过石块后踩下黄色按钮上楼。然后顺序踩按钮前进便可，关键是考验玩家躲避石块的能力。途中的那些小石块会不断跟着上来，而大石块可以被挡住。

第五关：不考虑蓝色礼包的话直接利用炸弹将上方到左下钥匙，还有到右边的大门处的砖块全部炸掉便可。

第六关：踩下左边开关后乘向上移动的平台，然后用炸弹将左上开关炸开后来到右下踩下蓝色按钮。用开关改变传送带方向后踩下之前那个被炸开的开关，乘中间平台来到中间拿到钥匙和踩下黄色按钮，再踩一下开关让左边平台向上移动。将钥匙扔上去，然后跳上去将钥匙从左边的移动平台处扔下去，而人则从右边乘中间的平台来到下方拿钥匙，最后开门。

第七关：将敌人扔下钉板，然后高跳来踩蓝色按钮，再高跳到达右边。在右边举着敌人踩下黄色按钮，在黄色平台上用敌人做垫脚石高跳跳上去，然后等敌人进入右边平台后踩下红色按钮。将敌人带上扔到最上面的平台，踩下黄色按钮将敌人扔到钉板上去，然后通过绳索就可拿钥匙开门了。

第八关：主要的难点就是落下过程中吃到3个礼包，要熟练运用后空翻和倒立高跳。钥匙在右方，得到后下去开门便可。

第九关：先踩下左边的蓝色按钮，然后利用敌人做垫脚石攀上绳索。拿到钥匙跳回来开门便可。

第九关：直接拿钥匙的话踩下黄色按钮然后跳上最高处便可拿到钥匙，而其他按钮则是为拿礼包做准备。注意赶到下方门前的时候不要直接跳下来，会摔死的。

第十一关：先弹上去用锤子消灭2个敌人，然后来到右边用下方的锤子消灭3个敌人。将钥匙扔到右上的平台，然后踩下蓝色按钮。向左将钥匙扔在大门上方的平台后回去踩下红色按钮即可到达大门处了。

第十二关：站在炸弹头上躲过电流后用其炸开下方的石块拿取礼包。配合开关将上方炸弹扔上传送带可炸掉右边的石块。通过后用下方的炸弹炸开门前的石块后拿钥匙开门就可过关。

血腥咆哮 4	Hudson	FTG
PS2 BLOODY ROAR4	2004年5月27日	日版
		18岁以上

文 纱迎

BLOODY ROAR 4 全隐藏要素

研究中心

5月27日，《血腥咆哮4》日版正式发售。和美版比起来，日版去掉了令人生厌的英文语音，换成了听起来相对悦耳得多的日文语音。另外也加入了一些体贴的设定，如在CAREER模式中可以自由拆掉所装备的能力等等。虽然与《VR战士》、《铁拳》等3D FTG比起来还有很明显的差距，但平心而论，本作的素质还是相当高的。如果你是一位3D FTG爱好者，又没有接触过这个系列的话，推荐你试一试。

《血腥咆哮4》的最大特点，就在于加入了CAREER模式。CAREER有生涯、事业的意思，游戏所有的隐藏要素都是通过这个模式获得的。在本模式中只要打倒对手就可以获得DNA点数，打倒特定对手之后更可以学会特殊技能。不过要想装备特殊技能的话，必须消费DNA点数。越强力的技能，所消耗的DNA点数也越多。在这个模式中进行游戏时是不会GAME OVER的，而且每个对手都可以反复挑战。所以如果你有耐心的话，一定可以学会所有的技能。

模式规则

CAREER模式的版图由很多的圆点构成，每个圆点代表一位挑战者，圆点之间有线条相连。刚开始的时候玩家并不能在版图上自由移动，只有打过的地方才能够随意经过。

在CAREER模式中培养出来的角色在其他模式中同样可以使用，方法是在选人画面中按L1键（以1P为例）。用这种角色与普通角色对战简直没有难度。

隐藏角色

DNA点数的多少关系到隐藏角色的出现。不过由于各位角色之间的DNA点数不能共通，所以玩家需要重点培养一位角色来挑战CAREER模式。当玩家把CAREER模式的版图全部走遍后，获得DNA点数就会比较困难。不过这也没有什么太好的方法，只能靠“根性”来慢慢打了。注意MARVEL在美版中叫SHINA。

[illegible]	[illegible]
进龙	5000
MARVEL	10000
[illegible]	30000
[illegible]	50000
[illegible]	100000

全部技巧一览

在CAREER模式中能够取得的技巧，有很多诸如威力倍增、速度倍增、硬直减少之类的强力技巧，连上一代的超兽化都可以学会，大有破坏平衡性之嫌。不过更有意思的是，玩家可以从其他角色身上偷来必杀技，并学会大量新增必杀技，甚至还有新增超必杀技。为方便大家，现将CAREER模式的全版图列出。需要注意的是，这个地图只表示出了各区域之间的连接情况，实际情况是每个区域中还会分为若干个地点，为节省篇幅就不再列出了，重点是玩家知道哪个技巧能够在哪个区域中学到就够了。

03	BLOCK EVADE EVADE ABILITY
04	RECOVERY
04	HEAVY BLOCK ALWAYS ON
05	COUNTER EVADE
06	HYPER JUMP
07	YUGO 必杀技 1
07	STUN 必杀技 1
07	CHARGE EFFECT 1
07	ALICE 必杀技 1
07	ALICE 必杀技 2
08	BAKURYU 必杀技 1
08	YUGO 必杀技 2
08	CHARGE EFFECT 2
08	ALICE 必杀技 3
08	YUGO 必杀技 3
10	AIR CANCEL
10	COMMAND MOVE FOLLOWS HIGH MOVE
11	FAST EVADE

12	WIDER THROW WINDOW
13	COMMAND MOVE FOLLOWS COMMAND MOVE AND CAN CANCEL
13	HEAVY BLOCK WITH SHORT STALL
14	SHINA 必杀技 1
14	LONG 必杀技 1
14	新连续技 2
14	GADO 必杀技 1
14	BUSUZIMA 必杀技 1
15	GROUND DAMAGE BONUS ATTACK ABILITY
15	SCRATCH DAMAGE BONUS ATTACK ABILITY
15	AIR DAMAGE BONUS ATTACK ABILITY
16	THROW AT CANCEL POINT
18	BLOCK EFFECT WITH COMMAND MOVE
18	COMMAND MOVE DAMAGE EFFECT RANK UP
19	DEFENSE BONUS
19	COMMAND MOVE FOLLOWS MID MOVE
20	BLOCK EFFECT WITH STANDARD MOVE

21	KICK DAMAGE BONUS
22	ALICE 必杀技 4
22	YUGO 必杀技 4
22	新连续技 1
22	GADO 必杀技 2
22	ALICE 必杀技 5
23	STUN 必杀技 2
23	新连续技 4
23	JENNY 必杀技 1
23	JENNY 必杀技 2
24	AIR DAMAGE STALL INCREASE
24	GROUND DAMAGE STALL INCREASE
25	BEAST DAMAGE STALL INCREASE
26	PUNCH DAMAGE BONUS
26	BLOCK BREAK PUNCH
27	COMMAND MOVE FOLLOWS LOW MOVE
27	HUMAN MODE
28	FASTER HUMAN FORM
29	BLOCK BREAK KICK
30	PUNCH DAMAGE STALL INCREASE
31	YUGO 必杀技 5
31	SHINA 必杀技 2
31	新连续技 3
31	BAKURYU 必杀技 2
31	BUSUZIMA 必杀技 2
32	SHEN LONG 必杀技 1
32	SHEN LONG 必杀技 2
32	SHINA 必杀技 3
32	JENNY 必杀技 3
32	URANUS 必杀技 1
33	BLOCK BREAK BEAST
33	ADD BLOCK BREAK TO COMMAND MOVE
34	WEIGHT UP
34	WEIGHT DOWN
35	超兽化
36	HEAVY BLOCK EFFECT WITH COMMAND MOVE

37	HEAVY BLOCK BLOCKS
37	UNBLOCKABLE AND SHORT STALL
37	ADD BLOCK BREAK TO STANDARD MOVE
38	BEAST GUAGE RESTORED OVER TIME
39	URANUS 必杀技 2
39	REIJI 必杀技 1
39	新连续技 5
39	JENNY 必杀技 4
39	GADO 必杀技 3
40	BEAST DAMAGE BONUS
40	STANDARD MOVE DAMAGE EFFECT RANK UP
40	ANTI—DAMAGE SUPPRESSION
41	FASTER BEAST FORM
42	KICK DAMAGE STALL INCREASE
42	HEAVY BLOCK BLOCKS UNBLOCKABLE
43	HEAVY BLOCK EFFECT WITH STANDARD MOVE
43	COMMAND MOVE FOLLOWS BEAST DRIVE
44	COMMAND MOVE FOLLOWS STANDARD MOVE
44	FASTER HYPER BEAST FORM
45	URIKO 必杀技 1
45	URANUS 必杀技 3
45	RYOHO 必杀技 1
45	SHEN LONG 必杀技 3
45	BAKURYU 必杀技 3
46	NAG 必杀技 1
46	新超必杀技
46	URIKO 必杀技 2
47	LONG 必杀技 2
47	REIJI 必杀技 2
47	[illegible]ON 必杀技 1
47	RYOHO 必杀技 2

©2004 HUDSON SOFT / EIGHTING 2004

www.plumbook.cn

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn

PS2 红海2

投稿人：逆刃刀

没有提及的道具

UCG上的《红海2》攻略非常详细，不过还是漏了一个道具，现由本人补完。这个道具名叫黄金卡（ゴールドカード），其作用为买东西半价。其入手方法是收集完60个浮游花（フラワールロート）。

浮游花入手指南

我想应该很少会有人把这60个浮游花收集完的吧？因为部分浮游花的出现条件非常怪异，不但出现顺序是固定的，还与最大连击数、使用角色、杀敌数量等等都有关系。每个地区都有5个浮游花，其中只有部分要求特别的出现条件。为节省篇幅我就只列出这些特别的出现条件。其中顺序表示浮游花出现的顺序，必须找到一朵后才能找下一朵。

星球	地区	顺序	特别条件
グラーヴェ	アラルカンド	3	最大连击数41以上
グラーヴェ	アラルカンド	4	杀敌数133以上
グラーヴェ	アラルカンド	5	选择菲妮
グラーヴェ	レガードタウン	3	最大连击数52以上
グラーヴェ	レガードタウン	4	杀敌数189以上
グラーヴェ	レガードタウン	5	NP槽全满
グラーヴェ	リビトウムプラント	3	最大连击数40以上
グラーヴェ	リビトウムプラント	4	杀敌数181以上
グラーヴェ	リビトウムプラント	5	本关开始后5分钟内
グラーヴェ	ブレストサイト	3	最大连击数45以上
グラーヴェ	ブレストサイト	4	杀敌数154以上
グラーヴェ	ブレストサイト	5	浮游花捕获数量10朵以上
アジタート	デジーレ峡谷	3	最大连击数35以上
アジタート	デジーレ峡谷	4	杀敌数200以上
アジタート	デジーレ峡谷	5	所持金1万元以上
アジタート	セゲイドベース	3	最大连击数32以上
アジタート	セゲイドベース	4	杀敌数86以上
アジタート	セゲイドベース	5	任意一种NP技强化MAX
アジタート	ラルゴファクトリー	3	最大连击数60以上
アジタート	ラルゴファクトリー	4	杀敌数200以上
アジタート	ラルゴファクトリー	5	NP技和武器有两种强化MAX
アジタート	モヴイエンド	3	最大连击数39以上
アジタート	モヴイエンド	4	杀敌数120以上
アジタート	モヴイエンド	5	浮游花捕获数量20朵以上
センブリーチェ	サンジャック	3	最大连击数38以上
センブリーチェ	サンジャック	4	杀敌数115以上
センブリーチェ	サンジャック	5	所持金2万元以上
センブリーチェ	ジェンティーレ	3	最大连击数33以上
センブリーチェ	ジェンティーレ	4	杀敌数94以上
センブリーチェ	ジェンティーレ	5	最大HP在750以上

（纱迦：如果这些都是你试出来的话，那么请受纱迦一拜！）

PS2 信长战记

平手政秀的生死

平手政秀是负责教导织田信长的老师，信长年轻时行事极为荒唐，人称"尾张的大傻瓜"。其中最离谱的一件事，莫过于织田信长在自己父亲的葬礼上公然将香灰撒到父亲的牌位上。平手政秀为了使信长改变以往的举止作风，成为让家臣信服的一国之主，不惜以死相谏。而在游戏中，玩家可以让平手政秀活下来！方法是首先在织田信秀的葬礼上选择"普通に焼香を行う"，接下来打赢鸣海之战或萱津之战，这样平手政秀就不会自杀了。

斋藤道三加入

人称"蝮蛇"的斋藤道三是信长的岳父，按照史实的话他是不会加入的。要想让他加入的话，在游戏中首先要参加正德寺会见，之后当斋藤道三被斋藤义龙包围时选择举兵营救，之后选择"これ以上の意见は无用"并打赢道三救出战，就可以让他加入了。

织田信行的生死

织田信行是织田信长的亲弟弟，史实中他会造反，不过最后失败被杀。游戏中打赢稻生之战后，选择"信行を处刑する"，织田信行就会活下来。而如果按照史实选择"三人を赦す"的话，信行会按照史实一样死去。

（纱迦：作为一款低成本制作的游戏，本作还是值得一玩的。后面几章的分支更是多如牛毛了。）

PS2 猩红之泪

投稿人：水瓶座の天使

影之士兵

从第4关到第7关（包括隐藏迷宫），在每一层迷宫中会有15%的几率出现1个影之士兵（シャドーソルジャー）。当他出现后，玩家必须在5秒钟内将其打倒，否则他就会立刻消失。打倒他的话，能够拿到很好的道具。影之士兵身上通常会带有3种道具，打倒他的话只能拿到其中的一种，而随着他出现的地点不同，这3种道具也不同。

隐藏任务

因为没在UCG的攻略和研究上看到相关内容，就忍不住投来了，姑且算是隐藏任务吧！

爱犬的项圈：当枫的等级达到40级以上、打过第6关、难度不为EASY时发生，街上的某女会要你去为她的狗找回项圈，具体地点在空调整备设施。完成之后可以拿到ウインドスピン和必杀技扩张部件。

坏掉的传说之枪：当时雄的等级达到45级以上、打过第7关并完成上一个任务、难度不为EASY时发生，枪店的老板会让你去寻找所谓的传说之枪，具体地点在研究开发栋。完成之后可以拿到メガ素粒子炮和必杀技扩张部件。

封印之刀：当明日香的等级达到50级以上、打过第7关并完成前两个任务、难度不为EASY时发生，街上的某男会让你去研究开发栋找这把烂刀。完成之后可以拿到妖刀鬼切和必杀技扩张部件。

最强武器

105期上纱迦桑提供的武器速成法很好，不过毕竟不是最强武器，现将身上带有最强武器的敌人公布如下，务求形成老鼠过街、人人喊打的大好局面。

武器名	持有者
ゴールデングラブ	EXソルジャー
マスターナイフ	EXアサシン
デスソード	EXボーグ
エクスカリバー	EXエージェント
ソニッククロー	EXキマイラ
デモンバスター	EXレイパ
メガデストロイヤ	EXアーマード

（纱迦：水小姐的秘技不错啊！另外经过她的验证，确认每位角色的前两件服装出现层数的尾数是固定的，第一件隐藏服装出现层数的尾数是：明日香6、枫5、时雄4，第二件隐藏服装出现层数的尾数是：明日香9、枫8、时雄7。）

PS2 灵魂能力II

Xbox 灵魂能力II

NGC 灵魂能力II

投稿人：[illegible]轻手

灵异现象

用KILIK将对手打出场外后（推荐↓↓B），然后用捧三宝（↙A+B）把人打回来（注意时机，时机太早的话会很正常，时机太晚则又接不起来），就会看到对手笔直地插在地上不动，非常搞笑。

（纱迦：你的名字令我不得不条……注意A是横斩，B是纵斩，可不是A、B键哦！）

《WE》欧洲杯之决战上海滩

——记上海“2004 欧洲足球锦标赛——上海实况锦标赛”

文：HAYNES

5月26日，奥夫沙尔克的英雄是谁？不是爱吐舌头的莫伦特斯，也不是打入第一球的阿尔伯托……毫无疑问，穆尼里奥才是这场比赛的主导者。在以3:0漂亮地获得欧洲俱乐部的最高荣誉之后，少帅已经一只脚迈入了欧洲的豪门。看起来他入主切尔西也只是时间问题了——或许德科也会随之转投斯坦福桥，那么乔·科尔呢？

《WE》长期以来一直都被热爱足球的玩家拥为最接近真实的足球游戏。无数人沉迷其中，他们不仅在《WE》里获得乐趣，同时也在《WE》里追求技术的巅峰。随着电子竞技运动在国内正名，PS2正式进入国内，《WE》完全有理由成为一个更有影响力的电子竞技项目，而WEer们也应该成为更受人瞩目的电子竞技选手。

5月的黄金周，为了迎接每4年一届的欧洲足球锦标赛这一足球盛事，同时也为了推动《WE》这项电子竞技运动项目在上海的开展，提高上海玩家参与各项比赛的积极性，以此更快地提升技战术水平。“实况球迷club及cefa.cn”组织共同发起了大型电子游戏竞技比赛：“2004 欧洲足球锦标赛——上海实况锦标赛”。

这次赛事作为上海全市范围公开报名的一项《WE》赛事，受到了广大玩家的关注。由于赛事在黄金周内举行，并且赛制新颖，报名参加这个赛事的玩家络绎不绝，甚至在5月1日截止期，仍然有不少玩家询问并希望能够报名参加。

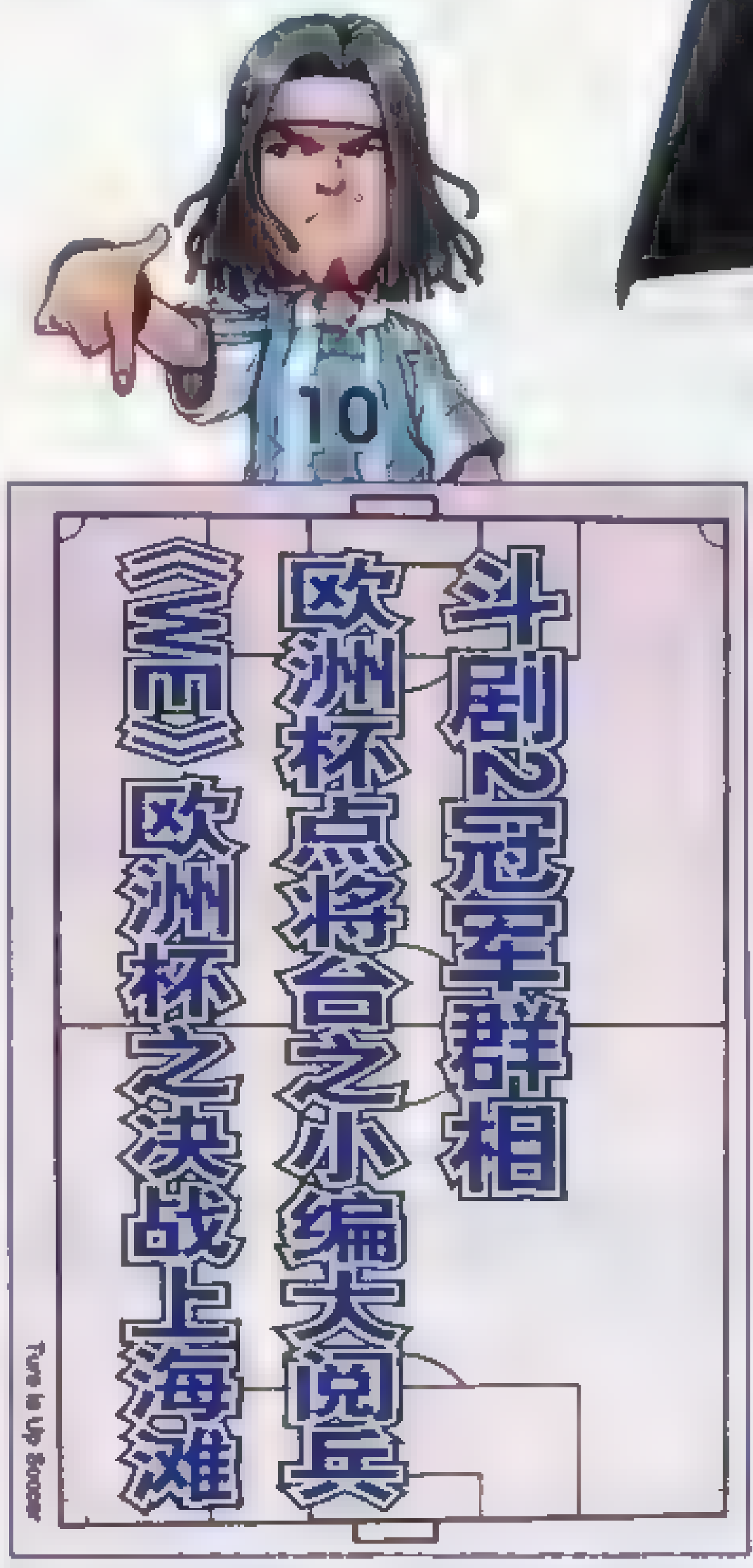
鉴于广大《WE》爱好者的热情，主办方经过深思熟虑后也把比赛规模扩大，由原来的64人赛事成为96人赛事。虽然足足增加了32人的名额，但是还有一些没有即时报名的玩家错过了这一赛事。

这次比赛赛制颇为新颖，5月2日小组单循环赛（每4人为一组，积分第一名出现），选手所用球队不限，可用国家队或者俱乐部球队。当天将决出16强。而后抽签决定每位选手使用哪支球队（16支队伍除了拉脱维亚用威尔士替代，其余15支队伍为这届欧锦赛真实队伍，分组情况按照欧锦赛真实分组情况）。而5月5日的第二阶段比赛，则完全按照欧锦赛的比赛模式进行，首先是小组赛，然后是淘汰赛，最终是冠、亚、季军战。

经过严谨而详细的筹备工作后，比赛于5月2日下午1时在上海市长宁区安龙路的实况球迷俱乐部准时举行。报名参加的选手们也早早赶到现场，把整个比赛场地围得水泄不通。作为比赛现场的实况球迷俱乐部，预备了8台PS2同时进行比赛，而96位选手被4人一组的分为24组，按照赛制每个小组积分第一位的选手才能出线，可谓相当残酷。不过这才是比赛的引人入胜之处，也是为什么有那么多《WE》玩家热衷于这项电子竞技比赛的最大原因。当日的比赛吸引了上海的不少各路好手参加，包括完全实况、EGCHINA、TGFC、VGST等多个国内电玩论坛的《WE》高手全部参与了这次赛事。当然这也为赛事的观赏性和水平提供了有力的保证。

小组赛中选用法国、巴西以及国际米兰等球队的玩家最多。比赛期间不断听到观赛者的掌声和叹息声，赛事的热闹程度完全不亚于一场真实的小型球赛，很多玩家都被这一现场气氛所感染。经过3个多小时的激烈拼杀，24位选手脱颖而出。不过由于第二阶段赛事只能16人参赛，那么这意味着必须重新将24人分组，再度淘汰8位选手。经过现场抽签，24位选手被分为8个小组进行，其中每3人一组，每组前2名出线。第二次分组比赛可以说更加惨烈，因为稍不留神，就有可能出局，而导致整个比赛前功尽弃。第2次小组赛很快结束了战斗。5小时之后，最后留下来的16位选手应该说都是胜利者，因为他们每个人都经历了5场比赛，淘汰了80位选手实在是非常不容易。5月2日的最后比赛程序就是16人抽签决定各人使用哪支球队，抽签顺序按照第2次小组赛的积分高低排列。事实证明抽签确实具有偶然性和戏剧性，获得第一个抽签机会的选手居然抽到威尔士（《WE7I》没有拉脱维亚，故用威尔士替代）。16人全部抽签完毕后，也宣告5月2日的第一阶段赛事顺利结束。

5月5日下午1时第2阶段比赛也在原场地准时开始，由于很多选手所



抽到的队伍都不是自己熟悉和擅长的球队，所以比赛间歇期的2天成了大家最宝贵的训练期。这次虚拟真实的欧锦赛充满了足球特有的不可预测性，而当日的比赛也证实了这一点。张林（替刘君诚）所使用的俄罗斯队和余菲所使用的希腊队竟然最终小组出线，并且在半决赛淘汰意大利，法国，荷兰，英格兰等强队获得最后的冠亚军争夺机会。作为上海实况足球联盟SWA排名第一的张林和排名第六的余菲证明了弱队同样有机会战胜强队。最后的决赛，俄罗斯队表现依然抢眼，张林运用娴熟的操作技巧加上过硬的心理素质以3：1战胜余菲的希腊队获得最后的比赛冠军。比赛结束后很多选手互相交换了联系方式，希望通过更多交流来提高水平并结交朋友。

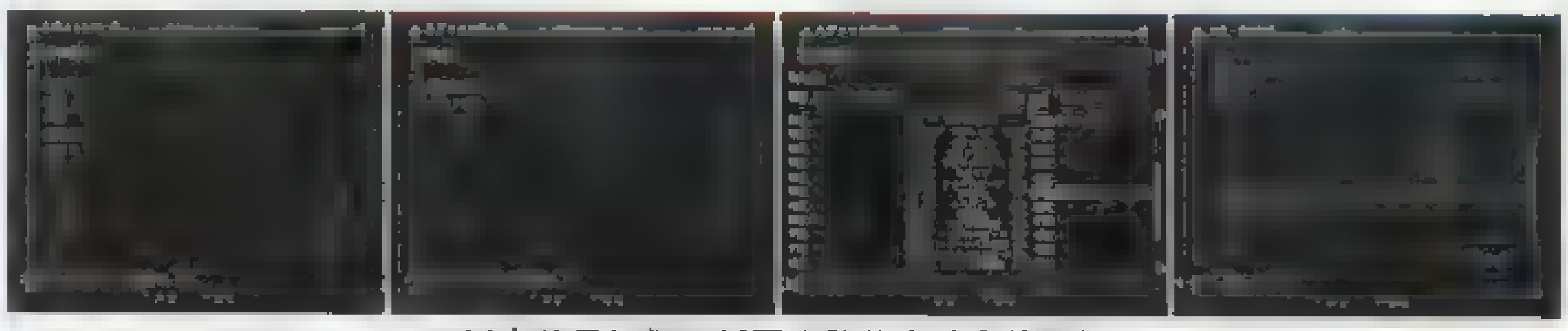
《WE》不仅是体现出竞技运动中人与人之间的不断交流、更体现了竞技运动的本质：在对抗中超越自我。我们也有理由相信将于不远的未来举行的电子竞技世界杯《PES3》中国预选赛将会把这一精神发扬光大。

让我们用自己的双手来创造属于自己的奇迹，这就是电子竞技运动的最大魅力所在。

www.plumbook.cn

欧洲杯点将台之小编大阅兵

文：阿迪



▲以上就是如何更新国家队阵容的具体图解。

虽然由来只有新人笑，有谁听到旧人哭……但《WE》中Edit模式里的“自由移籍”功能，绝对能满足你锻炼新人、缅怀老将的心情。首先进入Game Option的WE Shop，购买价值10000 WEM的“クラブ选考・フリ 移籍”。然后在Edit模式中的“选手编集”中就多出了一个“登陆”的选项，点击进入后再选择“代表选考”。那么就可以开始选择添加替换各国家队中的新人、老将了。我们WEer+球迷也要与时俱进嘛！

以下将友情奉上五位小编的《WE》爱用国家队阵型，结合最新的欧洲杯名单重新安排了人员配置，仅供娱乐，如有雷同，实属意外……

欧洲之帝今犹在，只是朱颜改

本次欧洲杯最看好的球队：德国
纱迦最喜欢的欧洲球队：德国
德国队的战绩预测：半决赛

OUT

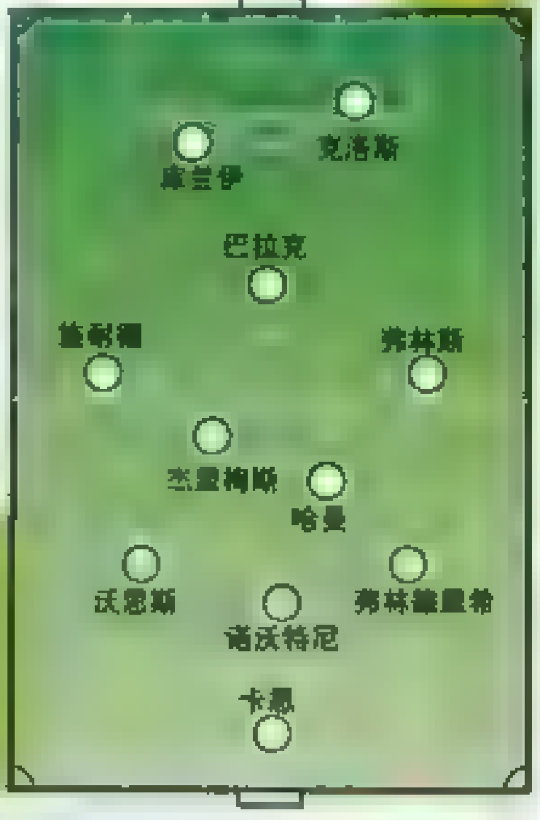
- 劳（Rau，3号）
- 雷默（Rehmer，14号）
- 梅策尔德（Metzelder，19号）
- 拉梅洛（Ramelow，5号）
- 诺依维尔（Neuville，18号）
- 伯梅（Boehme，15号）
- 弗赖尔（Freier，16号）

IN

- 希尔德布兰（Hildebrand，无此人）
- 施魏因斯泰格（Schweinsteiger，拜仁31号）
- 布尔达里奇（Brdaric，无此人）
- 齐格（Ziege，热刺23号）
- 恩斯特（Ernst，不来梅4号）
- 波多尔斯基（Podolski，无此人）
- 拉姆（Lahm，无此人）

▲弗林斯也许将成为德国队克敌制胜的关键。

352B



卫线前压 B
区域紧逼 A
越位陷阱 B
防守反击 B

Beckham：向着Sir.Beckham前进

442B

本次欧洲杯最看好的球队：法国
GOUKI最喜欢的欧洲球队：英格兰
英格兰队的战绩预测：半决赛

卫线前压 B
区域紧逼 B
越位陷阱 B
防守反击 A

Out

- 里奥·费迪南德（Rio Ferdinand，5号）
- 阿普森（Upson，14号）
- 比蒂（Beattie，22号）
- 米尔斯（Mills，21号）

In

- 卡拉格（利物浦，23号）
- 莱德利·金（热刺，26）
- 沃克尔（伯明翰，《WE7I》无此人）

◀贝爵爷的背影。

结束噩梦，了却遗憾

451B 改

中央进攻／防守反击
区域紧逼／后卫助攻

本次欧洲杯最看好的球队：意大利
多边形最喜欢的欧洲球队：意大利
意大利队的战绩预测：夺冠！

卫线前压 B
区域紧逼 B
越位陷阱 A
防守反击 A

OUT

- 莱多塔列（Legrottaglie，22号）
- 安布罗西尼（Ambrosini，17号）
- 米科利（Miccoli，23号）
- 德尔维奇奥（Delvecchio，21号）

IN

- 马特拉齐（Materazzi，国际米兰23号）
- 皮尔洛（Pirlo，AC米兰21号）
- 卡萨诺（Cassano，罗马18号）
- 法瓦利（Favalli，拉齐奥19号）
- 佩鲁济（Peruzzi，拉齐奥1号）

◀稳健的内斯塔是对手前锋的恶梦。

无冕之王的桂冠

343A

左路进攻／右路进攻／区域紧逼

本次欧洲杯最看好的球队：荷兰
卡伦最喜欢的欧洲球队：荷兰
荷兰队的战绩预测：决赛

卫线前压 B
区域紧逼 A
右路进攻 B
防守反击 B

OUT

- 哈塞尔巴因克（Hasselbaink，19号）
- 奥耶（Ooijer，15号）
- 博斯维尔特（Bosvelt，13号）

IN

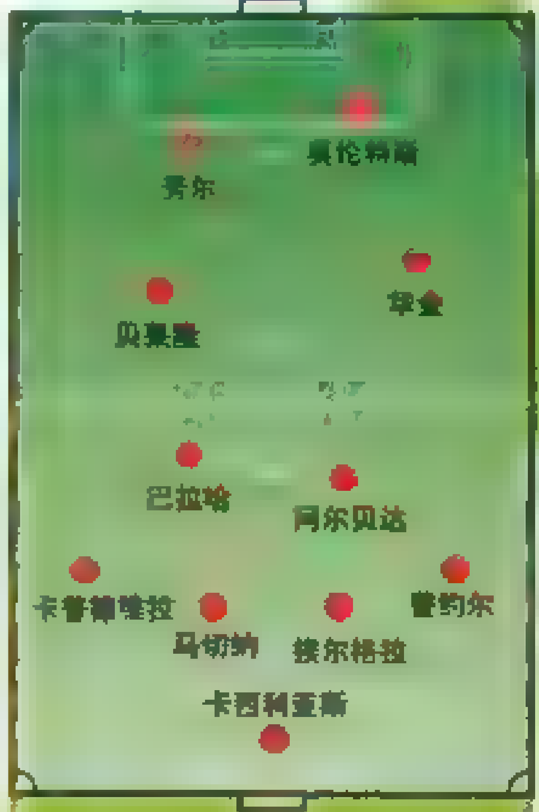
- 海廷加（Heitinga阿贾克斯 12号）
- 鲍马（Bouma埃因霍温 5号）
- 韦斯特维德（Westerveld皇家社会 25号）

◀欧洲首屈一指的中锋。本届欧洲杯荷兰队的最大火力点。

预选赛No.1的决意

阿迪（友情客串）

442B



右路进攻／区域紧逼

本次欧洲杯最看好的球队：意大利
阿迪最喜欢的欧洲球队：西班牙
西班牙队的战绩预测：半决赛

卫线前压 B
区域紧逼 A
越位陷阱 B
防守反击 B

OUT

- 萨尔加多（Salgado国家队 2号）
- 罗梅罗（Romero国家队 4号）
- 古蒂（Guti国家队 16号）
- 德佩德罗（De Pedro国家队 12号）
- 特里斯坦（Tristan国家队 15号）

IN

- 阿兰苏比亚（Aranzubia，无此人）
- 卡普德维拉（Capdevila拉科鲁尼亚 15号）
- 卢克（Luque拉科鲁尼亚 19号）
- 加布里（Gabri 巴塞罗那 18号）
- 劳尔·布拉沃（Raul Bravo皇家马德里 15号）

四年一度的欧洲杯就要拉开战幕了，作为《WE》与足球的双重Fans的你，又怎能错过这次的盛会呢？相信许多读者朋友从“六·一儿童节“的那一天起就开始养精蓄锐了吧。（笑）UCG的小编也同样不例外，几位铁杆球迷已经摩拳擦掌准备大干一场了！就像玩《WE》离不开足球，看球的时候你是否也会经常想起自己的《WE》呢？或许用《WE》来完成某队夺冠的梦想，听起来有点傻气，但是这正是WEer+球迷的可爱之处！最后引用本次欧洲杯形象大使菲戈的一句话，“这里聚集了世界上很多最杰出的球星，我们有理由相信2004年欧洲杯一定会成功，因为不仅仅有我们，还有你们。让我们相见葡萄牙。”

&3DM-SMV www.plumbook.cn

文：胜负师

斗剧 SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

冠军群相

由日本专业街机媒体举办的格斗盛会，号称“史上最大的格斗游戏大会”的斗剧 2004（第二届斗剧）已经顺利落下帷幕。经历了一个多月的龙争虎斗，八个项目均诞生了各自的冠军，在优胜者的笑容与落败者的遗憾中，斗剧又给了格斗玩家们诸多回味。这次就让我们一同来认识一下各项目新时期的最强者吧。

冠军队　トラブルメーカーシャロン！

《GGXX #RELOAD》是目前日本最红的 2D 格斗游戏，因此冠军队的奖励比其他项目丰厚不少，除了奖状、奖杯、10 万日元以外，还有 Xbox 主机、Xbox 版《GGXX #RELOAD》、纪念商品每人一份，真是让人羡慕啊！决赛的 32 支队伍实力在伯仲之间，他们能够脱颖而出实属不易，而使用米莉娅的マッ在决战中的出色表现为本组奠定了胜局。

冠军　ウォーズ

《KOF 2003》是个人项目，冠军奖金为5万日元。决赛共有56名选手参加，其中包括四名海外选手，上海的陈彦也在其中。最后来自东京的选手ウォーズ成为了《KOF 2003》项目的状元，他使用的角色是K'、大门和比赛中使用率最高的堕珑。《KOF 2003》因为人物平衡性问题比较突出，所以堕珑发挥的好坏成为左右胜负的天平。

冠军队　大仏パンク（チェムル／いのっち／ジン）

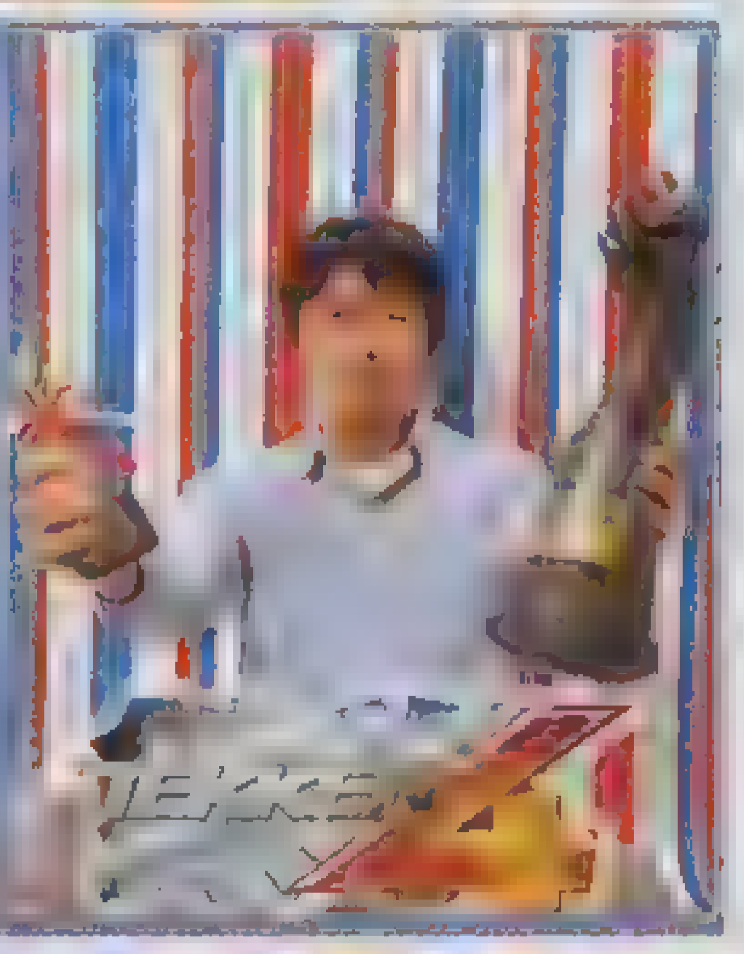
《VF4 EVO》在日本同样具有很高的影响力，冠军队的赏金为 10 万日元。三位队员チェムル、いのっち、ジン分别使用的是沃尔夫、结城晶和影丸，其中实力最强的是いのっち，也正是在其强力支持之下，本队以两个 3：2 艰难闯入八强。之后便是前锋ジン使用影丸进行疯狂的表演，以一个漂亮的9连胜拿下该项目的冠军。

冠军　ウチヤマ

《侍魂零》的冠军除了 5 万日元奖金外，还有尚未发售的PS2版《侍魂零》、《KOF 最强冲击》各一套。（难道是打白条？）决赛阶段的比赛共有 62 名选名参加，中国选手有陈彦和顾骏。共有18名选手使用的角色是德川庆寅，但走得最远的德川是陈彦（八强）。最后夺得冠军的ウチヤマ使用的是使用率不太高的水邪，让人有些意外。

冠军队　ゴッドトリオ

《CVS2》的决赛虽然只有16支队伍参加，但是冠军队的奖金并不低，也有10万日元。上届斗剧的个人战中A模式大出风头，而本次决赛中 48 位选手也有 21 人选的是 A 模式，应该说“克制A模式者得天下”。冠军队中有两人为A模式一人为C模式，组合比较合理，但比赛过程较为艰苦，队员之间的相互信任和团队精神是他们胜利的关键。



冠军　たけやま

《铁拳4》在当前虽然不太热门，不过在街机玩家中依然有固定的玩家群，因此比赛也颇为激烈，32名选手展开了激烈的角逐，最后神奈川的たけやま选手夺得冠军，赢得了 5 万日元奖金以及巨大的特制《铁拳》奖杯和特制毛毯。冠军使用着得意角色风间仁，以其强烈的自信心与无可争议的实力力压多名《铁拳》名将，完成了夺冠夙愿。

冠军队　全知全能

可能因为《SF 3·3》是比较古老的游戏，所以冠军奖金只有5万日元，但冠军荣誉显然比奖励更有价值。全知全能队采用的是肯、春丽、YUN 这样的铁三角组合，可以说是《SF 3·3》团体战最为理想的形态，因为这样的组合几乎不可能在人物性能上被对手克制，而且以春丽打头阵也颇有成效。险胜两场之后，春丽的9连胜让对手无可奈何。

冠军　ハイタニ

《恶魔救世主》算是一个怀旧型的项目，尽管冠军奖金只是5万日元，但同样引起了不少玩家的关注。共有62名选手参加了决赛，比赛场面同样颇为热烈。夺得冠军的ハイタニ是关西地区的最强选手，他以自己的实力证明了其貌不扬的雪人是《恶魔救世主》中的最强角色。在决赛阶段的6场比赛中，他只输过一小局，让人不得不服。

首先要说的就是……这里是游戏动漫园，而不是《翼神传说》专页……

好久没在动漫园发飚的阿修罗在面对自己喜爱的动画时突然间大发神威，即使是熬夜写《机战MX》的攻略，依然在间隙写完了这篇近5000多字的文章。不过，这却让本人连那么一点点发挥的余地也没有了……

因此，如果你对这篇文章感到满意的话，请继续支持游戏动漫园；而如果你对这篇文章感到不爽的话，那就拿起西红柿和鸡蛋，向着（一转身，将正在玩《MX》的阿修罗从幕后拉过来）这个家伙尽情地扔吧。

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

文．阿修罗

由表及里——从标题分析《翼神传说》TV版

上一期阿修罗从《翼神传说》的三个不同侧面介绍了一下这部作品，这一次就让我们从TV版动画26集的各个标题来看看一下它的内涵吧！《翼神传说》和《新世纪福音战士》一样，每一乐章（即每一话）的标题都是日文和英文两个不同部分组成的。两者相似的地方还在于，标题中的英文并不是日文含义的直译，有一些甚至可以说完全是在讲两件不同的事情。正是因为这一点，我们才有必要在此作一番讲解

第一乐章

日文标题：首都侵攻

英文标题：OVER LORD

在第一乐章中，神名绫人所在的东京市遭到所属不明的军队袭击，这就是所谓的“首都侵攻”。对于进攻东京的军队来说，他们是在和侵占了东京的MU族人穆利安进行15年来第一次正式交锋。这次作战的代号就是“OVER LORD”，这是艾尔菲在第四乐章中首次提到的。这个名字取自二战时期盟军诺曼底登陆的作战代号。“Overlord”本身拥有“霸王”、“上帝”之类的意思，也可以理解为TERRA方面为了夺取Rahxephon这一关键物特地起的名字。

第二乐章

日文标题：神人目覚メ

英文标题：AWAKENING

这一乐章中，Xephon正式登场。在前半段的战斗中，绫人是以无意识的状态操纵Rahxephon的，而Rahxephon也一直没有彻底觉醒。直到他和紫东遥被美岛玲香的歌声引导再次来到Rahxephon所停留的拉之间时，绫人和Rahxephon才正式觉醒。日文和英文的标题倒是不约而同地指出了这一点。日文中“神人”除了代表Xephon以外，也暗指神名绫人。而英文标题中没有主语，自然也有一语双关的意思。

第三乐章

日文标题：二人の街

英文标题：Welcome to our town

绫人第一次在东京木星之外生活。由于太过接近东京木星，他和紫东遥所处的街道上空无人烟，是真正的“二人之街”。英文标题的意思则代表了紫东遥对待绫人的态度，希望他能够尽快适应巨大的变化。在这里，绫人第一次亲眼看到了世界的真相，第一次知道了东京木星绝对障壁内外巨大的时间差。

第四乐章

日文标题：自分の时计

英文标题：Watch The Year Land

日文标题很好理解，焦点集中在东京木星和外界的时间差上。英文标题虽然比较“日式英文化”，不过却比日文标题更加直接——绫人和外界的时间差不是用秒就可以计算的，而应该以“年”为单位。在这一集中，绫人被证明是“红血的MU族人”，再次证明了他还没有觉醒。而如月久远首次正式登场时给人留下的印象非常深刻，“谜之少女”成为了关键词。

第五乐章

日文标题：ニライカナイ

英文标题 On Earth As It Is In Heaven

绫人来到了TERRA的本部——根来岛神至市奈利亚神殿周边地区。“ニライカナイ”是冲绳地区神话传说的众神居住的地方，可以理解为“蓬莱岛”和“桃园乡”这样的地方。对于绫人来说，在这里的生活和他以前即相似却又有所不同，他的感觉就如同英文标题所说的：虽然生活在地球上，但是心情却如同在天国般飘忽不定。紫东惠登场，她是让绫人打开心扉的第一个“钥匙”。

第六乐章

日文标题：消火都市

英文标题：Lost Songs Forgotten Melodies

绫人心理开始变化的第一步。他得知了金湖月的父母在15年前的MU大战中被多雷姆杀死，而现在能够对抗多雷姆的就只有绫人才能操纵的翼神Rahxephon了，他开始意识到了自己的责任。“尽自己的力量保护自己所能保护的”，游戏的重要主题再次被提出来。“消火都市”指的是本集中出现的多雷姆的能力，而英文标题则在指金湖月的过去。

第七乐章

日文标题：集まる日

英文标题：Phantom In The Cloud

在这一乐章中，故事的大部分人物都登场了，比如Alpha小队的其他三名队员、TERRA长官百理士郎、一色真和记者二神。日文标题指的就是这一事件。除了Alpha的队员以外，新登场的三名角色从一开始就给人以“不简单”的感觉，究竟他们的背后隐藏着什么样的秘密呢？而英文标题“云中幻影”指的则是在本集中出现的多雷姆。它的正体隐藏在云中，普通探测装置只能看到她长达几千米的双腿。

第八乐章

日文标题：冻る圣夜

英文标题：The Dreaming Stone

在圣诞节之夜，七森小夜子得到了如月树送给她的礼物——一串水晶项链。但是这串项链实际上是如月博士在检查之前被翼神消灭的D1残骸时发现的结晶体。正是这个结晶体利用小夜子再度变成了新的多雷姆。让位于南方的神至市经历了一次寒冷的圣诞节。日文标题说的正是这一点。而英文标题指的自然是那个结晶体。“dreaming”一词代表了小夜子对如月树的单相思之情。在这一集中，紫东遥借机把十五年前就准备好的手套送给了绫人，后来回想起来的时候觉得非常感人。

第九乐章

日文标题：时の树

英文标题：SANCTURAY

时之树是根来岛的古迹之一，38年前有人突然从这里出现。根据二神对根来岛居民的采访，这突然出现的是一对姐妹，后来成为了六道博士的养女。绫人和久远来到这里以后才发现，这里原来是MU的世界与人类世界相连的一个通道。在这一集中暗示了神名绫人和紫东遥、如月树应该是同岁的。而绫人和树之间的关系也得到比较直接的表示。

第十乐章

日文标题：追忆のトッカータ

英文标题 War In The remenbrance

这一乐章主要讲的是TERRA司令功刀仁的事情。在这个冷面老大背后，其实也是有一个悲伤的故事的。当年为了消灭MU，功刀在不知道真相的情况下接受上级的命令对MU使用了核弹。然而这枚核弹却毁灭了整个城市，同时也杀死了他自己的女儿美智琉。英文标题说的正是这一乐章的主线剧情。而日文标题则和久远有关。久远一直在帮功刀弹奏小提琴，然而她弹出来的曲调到最后却会变得很悲伤，总有些不完美的地方……

第十一乐章

日文标题：虚邪回路

英文标题：NightMare

乐章一开始Rahxephon和绫人就收到了多雷姆的攻击，并从现实世界中消失了。然后绫人就陷入了多雷姆的精神攻击之中，他进入了一个如同梦幻、但是感受却又异常真实的幻觉世界。这个世界就是所谓的虚邪回路以及噩梦。在这个世界中，多雷姆为绫人制造了一个理想的世界没有痛苦和烦恼，绫人想要的都可以实现。然而这真的是绫人所想要的世界吗？

第十二乐章

日文标题：黒い卵

英文标题：Resonance

如月久远逐渐开始觉醒了，她和神名绫人一样，是世音的奏者。但是她和绫人又不一样，久远拥有自己的世音、自己的次元卵——一只黑色的卵。在伊旭特礼的指引下，久远进入了绫人的世音的驾驶舱内，想借助绫人的奏者之力来唤醒她自己的卵。虽然产生了共鸣resonance，但是没有完全觉醒的久远却被次元卵拒绝了。久远的次元卵受到巴贝姆财团的管理，巴贝姆财团的总裁冯·巴贝姆本身就是一个充满了谜的老人……

第十三乐章

日文标题：人间标本第1号

英文标题：Sleeping Beauty

人间标本指的是那些从东京木星中被拯救出来的人。然而记录上的人间标本第1号却是在38年前出现的那时并没有发生MU大战，也没有东京木星。经过秘密调查证明，所谓的“人间标本第1号”指的就是如月久远。38年前她和妹妹神名麻弥从根来岛的时之祠突然出现，然后就被巴贝姆财团施以了休眠之术，停止了成长，年纪也一直保持在17岁之前。这就是英文标题所谓的“睡美人”。

第十四乐章

日文标题：镜の中の少年

英文标题：Time After Time

巴贝姆集团给TERRA送来了最新型的战斗机体——瓦米里昂。绫人偶然听到了八云总一与艾尔菲关于人和MU区别的对话，得知自己的血液被检测出了MU反应也就是说他是一个MU族人。他再次开始迷茫了。“镜中的少年”真的是自己吗？为什么要战斗？这是一个人要成长不得不思考的问题。英文标题指的则是在本乐章和多雷姆的战斗中出现的时间重复现象。

第十五乐章

日文标题：子供たちの夜

英文标题：Child Hood's End

一色真、如月树和艾莲娜，从前几乐章中我们得知了他们是旧识。在这一乐章中，幼年的一色真展现出了和成年时的他完全不同的一面，同时也展示“奏者”的能力和本乐章中出现的老师一样，一色真是由巴贝姆财团制造出来作为量产型奏者的克隆人。经历着这一乐章的事件后，一色真的性格彻底转变了，这就是英文标题所谓的“少年期的终结”。

第十六乐章

日文标题：他人の島

英文标题：The Moon Princess

知道自己是MU族人之后，绫人开始觉得和周围的生活不协调了，似乎所有的人都在欺骗他、利用他。他仿佛生活在一个“他人的岛”上。于是，在久远的指引下，绫人决定搭乘世音返回东京，用自己的双眼来确认自己的归宿。英文标题指的是日本古代神话《竹取物语》中的辉夜姬。在这里暗喻的是六道翔吾的养女，后来失踪的那一个人——她就是绫人的母亲神名麻弥。

第十七乐章

日文标题：迷宫への帰还

英文标题：Ground Zero

或许对于绫人来人来说，在他离开东京木星之前，那里是一个平凡的都市。但是当他再次回到这里时，一切都变了。天上飞着多泰姆，但是人们却丝毫不在意它们的存在。朝比奈浩子她们对于半年前（对于东京的人来说只是一个月前）发生的事情根本就没有概念，甚至不知道美岛玲香的事情。母亲麻弥的确是蓝血的MU族人。“Ground Zero－爆炸投影点”真是绫人现在处境的真实体现。

第十八乐章

日文标题：青き血の绊

英文标题：The Memory Of A Lost City

母亲是蓝血的MU族人，自己的血却是红色的。我究竟是什么人，面对让人难以接受的现实绫人这样问自己。麻弥说：“如果可以的话，我希望能够生下你。”这么说麻弥不是绫人的亲生母亲？失落城市的记忆究竟是什么样的？本乐章没有解答，反而让谜题更加神秘。“蓝色血液的羁绊”有多重含义——麻弥绫人母子之间的羁绊、六道翔吾和麻弥之间的关系、绫人和朝比奈之间的友谊……

第十九乐章

日文标题：ブルーフレンド

英文标题：Ticket To Nowhere

很感人的一个乐章。暗恋绫人已久的朝比奈因为绫人早就心有所属的关系从来就没有向他告白过。而她最后的告白却是以自己的生命作为代价的……以朝比奈为主觉的这一乐章让人有着独特的感觉。日文标题的意思是蓝色的朋友，所指的就是血液是蓝色的朝比奈浩子。英文标题所指的正是浩子最后的死——告白，然后归于虚无。

第二十乐章

日文标题：绫なす人々の战い

英文标题：Interested Parties

绫人从东京回到了TERRA总部，然而这里也发生了巨大的变化。功刀司令的位置为一色真取代，八云总一和紫东遥成了一色真的左右手，同美岛玲香长得一模一样的新干部遥。鸟饲守突然出现在绫人的面前，然而他的真实身份却是为数不多的纯血MU族人之一……日文标题意思是“关系错综复杂的人们的战斗”，和英文标题意思有些类似。不过，日文标题也暗示了绫人自身的变化，他开始真正地为了要保护的人而进行战斗了……

第二十一乐章

日文标题：ゼフォンの刻印い

英文标题：Good Bye My Friend

这一乐章中反复出现了“世音的刻印”这个词，我们得知了拥有刻印的一共有四个人：神名麻弥和如月久远姐妹、神名绫人和如月树兄弟。麻弥和树因为年纪超过了17岁而失去了奏者的资格，因此绫人和久远就成为了为世界调律的必要的一对奏者了。鸟饲守发现了绫人保留的浩子的日记，终于露出了本来的面目。他告诉绫人，很快绫人就会失去人的资格——这就是英文标题的来历。

第二十二乐章

日文标题：木星消火作战い

英文标题：Down fall

和第一乐章一样，英文的标题就是木星消灭作战的代号。“Down fall”是二战时期美军登陆日本时的作战代

号，作为进攻东京的代号的确比较合适。随着东京木星的消灭，MU开始在全世界范围内出现。而这个时候两个奏者的觉醒的时机也到了。但是绫人却拒绝了和伊旭特礼合为一体，成为神的心脏。这是因为他还没有突破最后的障碍——找到自己的真爱。

第二十三乐章

日文标题：木星消火作战、

英文标题：Where The Sweet Bird Song

MU为了夺取世音，开始向TERRA发动总攻击。而负责攻击的人正是功刀以前的上司、下令发射核弹的九鬼。功刀司令下令全岛人进行撤离，而他自己则决定和九鬼做最后的对决……这是功刀的最后一战。对他来说，这是赎罪的一战，是和他自己的过去了断的一战。从此他就可以永远和他的女儿美智琉在一起了！英文标题中的鸟指的自然是功刀所养的那只和他女儿同名的青鸟。

第二十四乐章

日文标题：调律への扉

英文标题：Twin Music

纠缠了整部作品的“调律”终于开始了！一切谜团似乎在这里都解开了，一切问题似乎也都解决了。紫东遥终于向绫人告白了，而绫人也找到了自己最想要保护的人——她就是紫东遥！奏者欧林接受了真实之颜伊旭特礼，成为了神之心脏。通向调律世界的大门开启了。而为了完成这一使命，另一个欧林——如月久远也找到了自己的伊旭特礼。

第二十五乐章

日文标题：神の不确かな音

英文标题：Deus Ex Machina

绫人成为了为世界调律的神，为什么还不能够彻底觉醒呢？那时因为在他自己的曲调中还存在着不确定的音符。从人到神的过程并不是那么简单的。这时候，一个意想不到的人出现了，他就是鸟饲守——奏者的守护人，也就是英文标题所说的“解围的人”。鸟饲守把奏者之座从世音的体内扯了出来，彻底断绝了绫人和人的关系。于是真圣罗世音诞生了！随着真圣的诞生，很多人都完成了使命，从舞台上退去了……

最终乐章

日文标题：遥か久远の彼方

英文标题：Time Enough For Love

为世界调律需要两个奏者和一对乐器。他们将各自奏出的乐曲进行共鸣，唱出新的协奏曲，这样世界才会被重新调律。但是调律以后的世界究竟会是一个什么样的景象，没有人知道，即使是创造出这个乐器系统的人也一样不知道。绫人选择的世界究竟是久远所期望那样呢，还是和遥在一起的世界呢，抑或是两者共存？最后的选择终于出现了。一个没有失望的世界，现在绫人（树）有足够的时间和遥在一起享受爱情的甜蜜了……

不知道什么时候开始“《异度》系列”被冠以“神作”的美誉，（只是现在“神作”这个词用得太多了，稍显变味）从剧情、世界观到游戏本身，FANS对其研究几近疯狂。时隔两年，“神作二章”终于进入了发售的倒计时，本次自由谈就由“异度饭”xekyu发表一些个人感想，有兴趣的朋友可以在《二章》发售前再重温一遍《一章》。另外提示一下，自由谈今后会有一些变化，请大家拭目以待。

善恶的前奏曲——写在《异度传说 二章》发售之前

文：xekyu

“神作”？也许吧。“也许”并不代表我对她品质的怀疑，只是种种迷惑，种种猜测，种种在冷静下来后带来的问题。也许正是那些值得我们思考、反省、体会的东西才产生了共鸣。

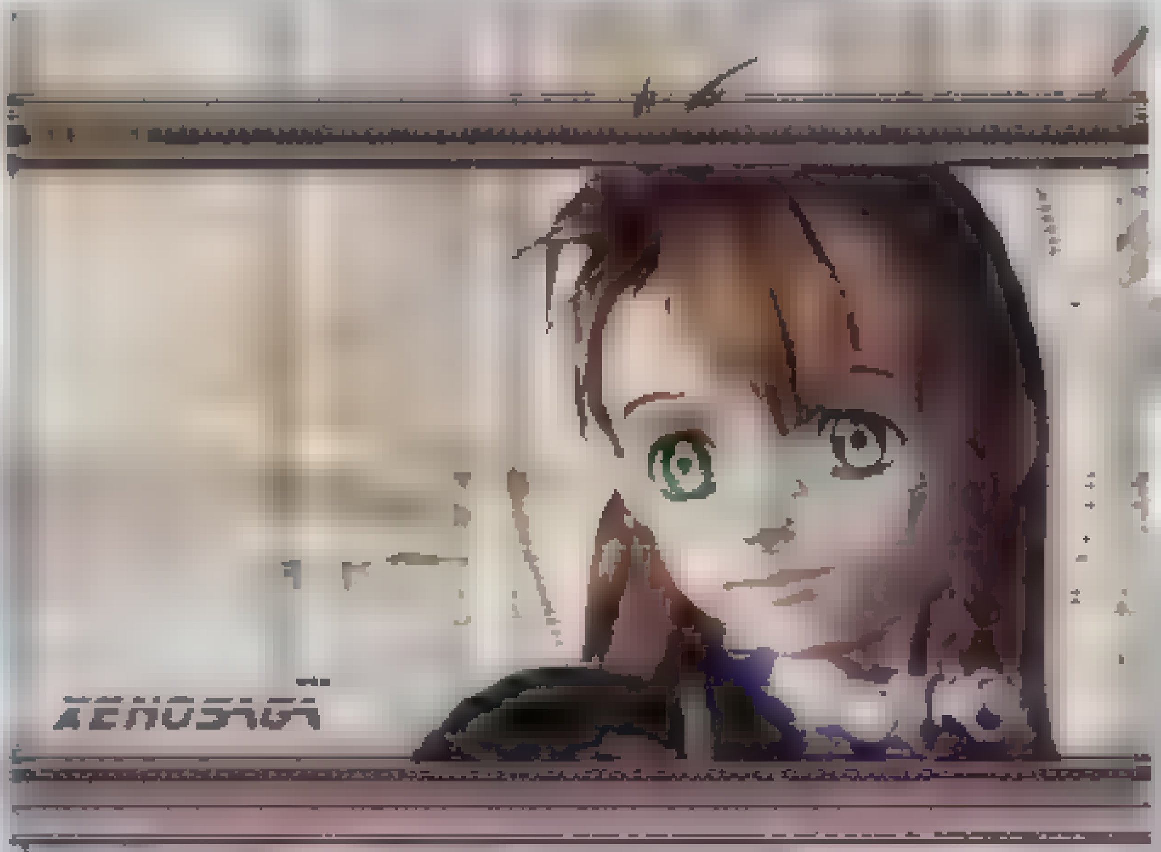
诚然，在笔者接触《异度传说》之前，不解一款游戏的限定版已被炒到天价，仍有FANS因为未能成功入手而遗憾不已。在《一章》发售前后的一段时间内，无论杂志或是网络，到处都充满着关于它的讨论。而当时采用D9技术的游戏光盘无法D版，也为《一章》掩上了一层神秘的面纱。但不管争论的结果怎样，笔者了解到一点，这是款绝对值得尝试的游戏。现在，距《一章》发售已有两年，这期间，笔者也怀着复杂的心情将游戏通关，而当屏幕上出现“To be contined”字样时，第一个念头就是这款游戏不能只通关一遍，于是我不停地打同样的BOSS，不停地重复同样的剧情，到处搜寻有关《异度》的点点滴滴，而后感叹造化弄人、相见恨晚。就在笔者沉醉于那深邃的世界时，忽然醒悟，那些FANS看似疯狂的做法，其实完全都是出于理智思考后的结果。

Xenosaga 力的意志

当民用舰艾尔撒张开光翼，滑过大气层，迎着明媚的阳光，降落在第二米鲁奇亚那一刻，我们感受到了什么，抑或是脑中一片空白。伴随着悠扬的主题曲，绮丽的长发飘散空中，那熟悉的背影重回眼前，劫难过后等待的是相视后那简单的一句“欢迎回家”，最淡然的煽情，却让笔者感动得大脑已无法维系最简单的思考。当我看着屏幕渐渐地黑去，而又重新回到标题画面时，我发觉似乎被骗了，我仍然晕得一头雾水。亚遨姆的死，14年前的米鲁奇亚纷争，很多东西我们都是只知其然不知其所以然。的确，《一章》让我们了解了很多，明白了很多，但我们渴望着更多，也迷失了更多，甚至还有些执迷不悟。

如果要在《一章》中评出个“最神秘奖”的话，这非chaos莫数。我们目睹着他轻描淡写地将葛诺西斯粉碎，目睹着他气定神闲地面对困境，还有他那包容一切的深邃，而无疑，我们对他的了解仅限于名字，其他方面一无所知。种种设定表明他与KOS-MOS处在对立面，chaos代表混沌、字母小写，KOS MOS代表秩序，字母大写。KOS-MOS用于消灭葛诺西斯，而chaos却属于葛诺西斯。回想一下，chaos的很多招式都与羽翼有关，ENDING时也是他帮助KOS-MOS张开光翼，保全了大家，而值得注意的是，那光翼是只有最高阶的炽天使才拥有的六翼。但chaos“混沌”与天使显然又格格不入，那么他的设定很可能是著名的堕天使路西法。如果这一切是真的话，他身后隐藏的谜团很可能直指主题。也许这样猜测过于大胆，但有一点毋庸质疑，他将是本作最关键的人物之一。

“早上好，KOS MOS，感觉好吗？”这是主人公紫苑出场的第一句对白，短短的一句话也指向了整个戏剧冲突的一个焦点——紫苑与KOS MOS，人类与人造人。两年前的某个夜晚，紫苑还



在与凯前辈谈论着KOS MOS，“见到她该说什么好呢？问她早上好吧。”紫苑这样回答。而如今两年逝去，失去了心爱的凯前辈，亲手解决了KOS MOS，经历了许多变故，一句“早上好！”那是对蓄积了许久的情感的宣泄，或是一种讽刺。无论KOS MOS的回答是多么的公式化，紫苑坚信终有一天能打开钢铁般“僵硬的心”，与之交流。一路上，共同承受挫折与打击，共同抵御困难，也许一个有心一个无意，慢慢地彼此产生信赖与关爱，渐渐地成长，而这成长是共同努力的见证，分离出哪一个都显得那么苍白无力。

曾经固执地以生命赌对方的信赖，曾经固执得不顾生死拯救对方，感情在一步步的磨合，剧情也随之一步步走向高潮。当天之车即将毁灭，KOS MOS仍被困在里面，娜菲利姆告诉紫苑要张开心眼，最终确定出KOS MOS的位置，一切的不可能在这里都显得那么顺其自然，瞬间感情得到了升华，沟通已不用言语。紫苑这一路走到哪才算完满，KOS MOS又真的能懂所谓“人的感情”。外表坚强的紫苑，内心又是多么地需要依靠。当时在凯前辈墓前的失声痛哭，显然那个事件在她心中留下的裂痕还很难愈合，而两年前KOS-MOS的暴走仅仅只是普通的事故？凯前辈的死也事出突然很难讲通，看来略显稚嫩的紫苑，仍未发觉这其中的蹊跷。

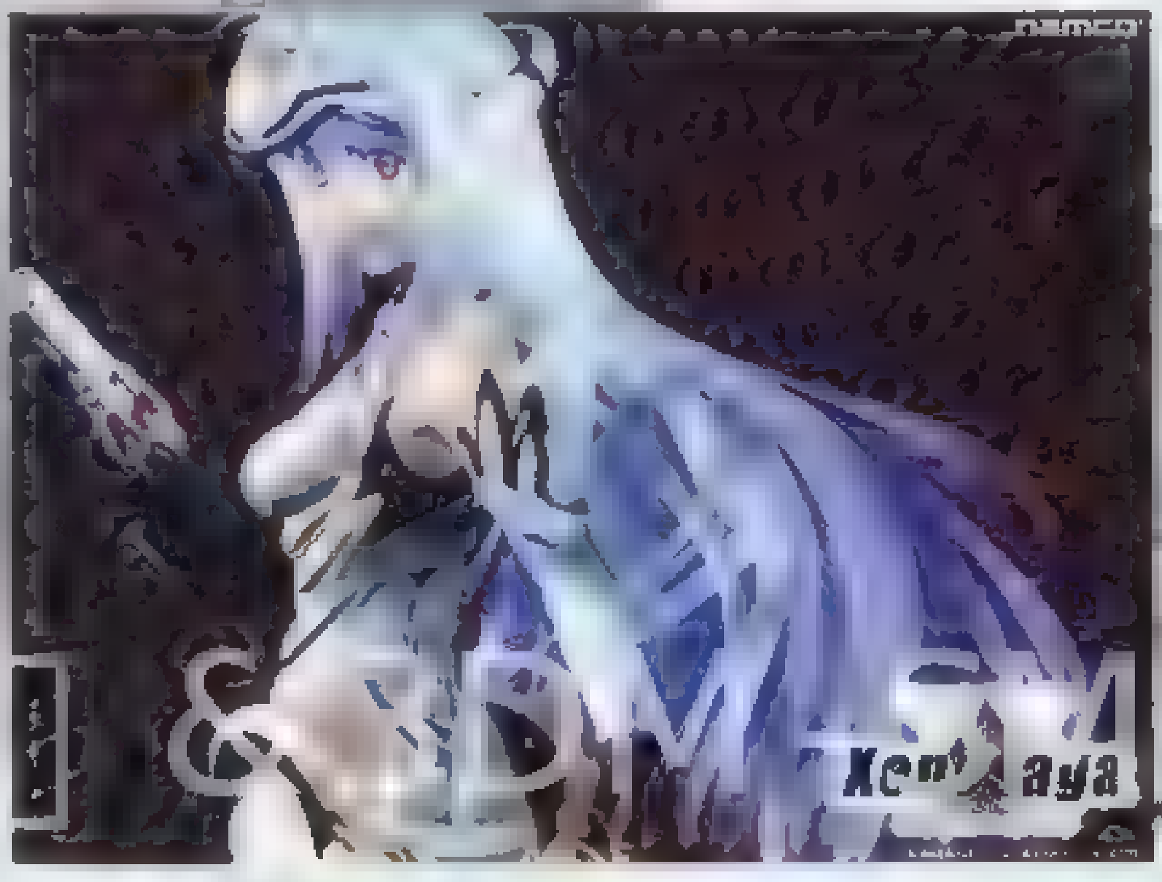
U-TIC机关，接触小委员会，Vector公司，《一章》一下子放出了大堆的名词，和《指环王》相似，开发者们意图用“一章”的时间来阐述世界观。尽管如此，我们已经感觉到了它的精彩，而之后又将交织出怎样壮阔的史诗，除了期待还是期待。

Xenosaga 配角也疯狂

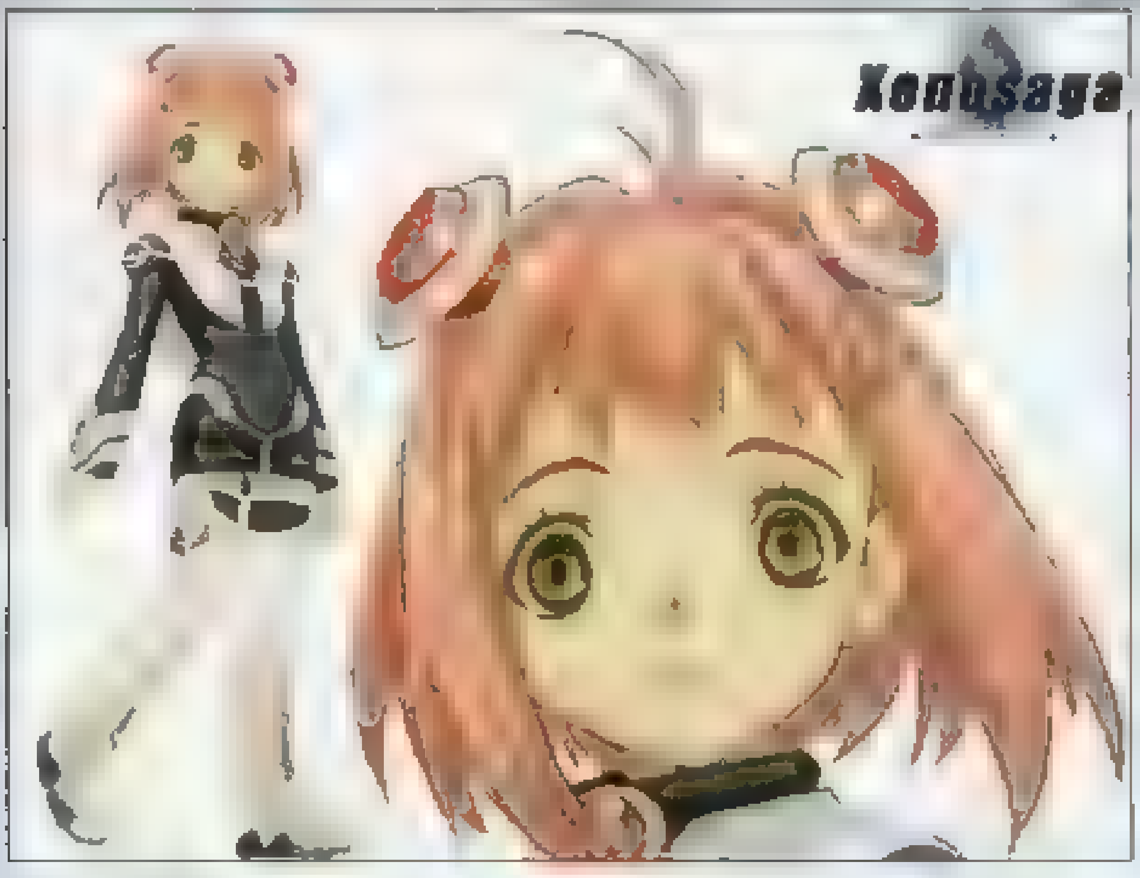
《异度》对人物的刻画是深刻的，高桥笔下每个人的经历都会或多或少地带给我们触动，而游戏中的配角也不仅仅是走走过场而已，这里有必要回顾一下。

序章时的巴基路，脸上大面积的疤痕，令人不爽的“肢体语言”，还有对人造人的不屑甚至厌恶，给人第一印象便是十恶不赦的大反派。谁知几柱香的时间之后，却在KOS MOS面前学习黄继光的大无畏精神而仓促结束了自己的生命，失望之余颇有些猜疑。此人生前狂妄、自大、以自我为中心，将人造人视为“商品”，无情的启动人造人的自爆程序等等，这样一个与主角紫苑的思想完全相背的角色，如此简单地收场，难道仅仅是为了衬托紫苑而存在？显然不是，从他在最终战前的神秘露面，告诉我们他并不是一个简单的人物。也许他只是幕后黑手的一颗棋子，但那块大疤痕似乎在诉说着他那不寻常的经历。

相较之下，安德鲁中佐的命运算是极其坎坷、凄凉，又有些许荒唐。从出场时对紫苑的一番口头教训，似乎挺符合他作为军人的身分，但不久，他便露出了狐狸的尾巴。从他与U-TIC机关的秘密联系中得知，其目的原来是帮助U-TIC机关看护佐哈尔。（对不起，我就是“内鬼”。）也许这时的安德鲁还符合我们对常人的认知范围的话，那之后，他身体无端地透明化，额头隐约出现的标记，用枪指着KOS MOS和无故杀害一群市民，这一系列神经质的举动，显然超出了我们的理解范围。直到游戏中盘，我们才得以了解到他的过去：安德鲁，TC4731年出生，36岁，联邦军海兵队中佐，



本文仅为作者个人观点，不代表本刊立场。



担任战舰沃克林德副舰长，由于曾患有“多重精神分裂”，而被迫多次接受性格“纠正”，因此遭受社会及妻子的排挤。(这里，笔者不禁想到了那些艾滋病患者，虽然媒体也在呼吁关爱艾滋病人，事实上人们心底还是残存着抵触情绪。虽然有些突兀，但两者所处的社会地位却极为相似。）最后得到马古利斯的“赏识”，成为其部下，也只是为其本就不光彩的人生添上一笔。临终前对紫苑的一番话，算是其一生的闪亮点，总之，是一个被命运所捉弄的人。

U-TIC机关的创始人，M.O.M.O等Realian的制造者，葛诺西斯跃上历史舞台的直接当事人，科学狂人亚逖姆·米兹拉衣。可以这样认为，亚逖姆的重要性不输于任何一位主角。作为一名科学家，对未知的狂热与探索促使他造出了娜菲利姆的歌声，不知为何这歌声却吸引着葛诺西斯，正因此间接导致了米鲁奇亚纷争的爆发。人们将这样的人称之为狂人、危险人物本无可厚非，但高桥剧本中的他似乎并不只这些，M.O.M.O的存在便是一个有力的反驳。作为对女儿樱的怀念而被亚逖姆制造出来的M.O.M.O记忆深处一直留存着“父亲”的些许印象，而M.O.M.O眼中的亚逖姆也只是一个单纯又慈祥的父亲。在战舰德兰朵尔的公园，紫苑安慰M.O.M.O时，也这样对亚逖姆肯定过：“这封闭空间清洁的那米机械——环境虫，就是米兹拉衣博士创造的，是科学历史中很有贡献的发明呀，和你们Realian一样，都是为造福世界而被创造出来的……在我读过博士有关Realian的著作中感到了非常深刻的思想。”在世界历史中，自然科学家所研究的成果被迫用于战争或其他政治目的的情况已屡见不鲜，而科学家本身的创造思想却被忽略，在受到人们质疑的同时，他们也只能默默地“人不知而不愠”了。也许亚逖姆就是虚拟世界中同样角色，所以不能将他的人格盖棺定论，至少我们对他的了解还仅仅是冰山一角，希望在《二章》中对他有个圆满的交代。

Xenosaga 善恶的彼岸

前些天，厂商公布了《二章》的豪华限定版，其内容之丰富令人望眼欲穿，17800日元的天价（你别嫌贵，还不打折、不含税）也是近年少有的，看来开发者们对游戏的品质很有自信。而面对这样的大作，厂商也是不遗余力地宣传，官方网站上更是制作了独特的影像来为游戏造势。当然，一款游戏我们最看中的还是品质，但在这方面担心似乎是多余的。《二章》画面的进步自是不用说（由于前作画面已是高水准，今次的提升幅度可能不大），更加成熟的镜头运用，必将把高桥的剧本演绎得更加精彩、生动；系统大副改良，新加入的协力技也是魄力十足；而御用画师田中久仁彦，更是一口气将所有人物重新绘制，这下，那些抱怨前作人物“幼齿”的该满意了吧。(^_^)

作为重中之重的剧情，当然是不敢怠慢。从目前公布的情报来看，Jr与阿尔贝多之间的恩怨仍将会是一大重点，而谜之新角色卡南与紫苑的哥哥卯月仁的加入，必将对这一行人的旅程产生影响，再加上那些形形色色的反派角色，有理由相信《异度传说 二章》将展现在我们面前的是一个何等波澜壮阔的景象。

在Special Movie中，有这样一句话值得注意，“为什么你会是领导者？666。明明只是个变异体……”回想一下，Jr与卡南手上分别印有666和669的红色数字，关于此《新约圣经》中有这样一段文字：

它又叫众人，无论大小、贫富、自主的、为奴的，都在左右手上或在额头上受一个印记。除了那受印记，有了兽名或有兽名数目的，都不得做买卖。在这里有智慧，凡有聪明的，可以计算兽的数目；因为这是人的数目，它的数目是六百六十六。

照此来看，右手写有666的Jr即是恶魔，或理解为拥有“恶魔之力”更为贴切，而这“恶魔之力”应该是拜上面所提到的“变异体”所赐。而说那些话的人显然对Jr有强烈的不满，在《一章》中，阿尔贝多也含糊地提过：“14年前那个时候，你对我们做了什么？所有的原因也都由你而起……”。那“做了什么”也许就是暴走的Jr使用了“恶魔之力”伤害了身边的同伴，而更令人难以置信的是，原本内向且话不多的阿尔贝多，在这次事件之后变得如此……（笔者文笔所限，无法找出合适的辞藻来形容他的变态）就此打住吧，更具体的笔者也不敢乱猜，因为任何猜测都可能将我们引入歧途。

Xenosaga 史诗的代价

对《异度》了解的越多，就越发觉得它的“Hardcore”。游戏涉猎面非常广泛，宗教、神学、科幻甚至哲学，也许我们认为很难将这诸多要素融入一款游戏中，但《异度》做到了。并不像一般的动漫作品，以为随便找几个难以理解的句子就能体现出自己的高深，《异度》中的方方面面都是值得我们再三推敲的。

回看游戏历史，能被称为史诗的并不多，《异度》很荣幸地榜上有名，从宇宙的创造到宇宙的终结这样的时间跨度也足以展现其气势。而同时“史诗”二字又是沉重的。游戏并不像电影，《指环王》一遍看不懂，可以二三遍地看；但一款RPG最快通关也要20多小时，何况《异度》的系统与剧本设定庞大复杂，对那些没耐心没时间的玩家来说显得亲和力不足，也是作为史诗所要付出的代价。《一章》最终40多万套的销量，可谓不过不失，今后《异度》还要一章一章地出，路还很长，我们一边充满期待，一边祝福她一路走好吧。

最后，用预告片中的一段话来结束这篇文章：

得到深渊之门的钥匙
固执的“力的意志”
从内在的宇宙梦想那无法见到的新世界
环抱真理的雾是那么浓厚
刹那的安宁如泡沫般破碎
娜菲利姆的歌声再度响起……
将凡尘的恩仇暂放一边奏响无尽的寂寞
那声音仿佛来自“善恶的彼岸”……

“自由谈”在很长时间里都是UCG中深受读者喜欢的栏目，但不知从何时起，自由谈居然成了“互动信箱”最差内容项目中的常客。在胜负师自信满满地接手“自由谈”栏目后，这种情况并没有好转，看来及时反省是很有必要的。在研究了众多读者的意见之后，胜负师总结了几点当前自由谈不受欢迎的主要原因：

①自由谈的文章选材不精，屡屡出现长篇大论或是缺乏趣味性的文章，难以引起大家的阅读兴趣；

②缺乏互动性与参与性，每每总是一家之言，难有百家争鸣的热闹场面，自由谈并不“自由”；

③版式单调，缺乏美感，UCG的整体排版水平在逐步提高，但自由谈却停滞不前。

读者的欣赏水平在提高，而自由谈的进步却十分缓慢，当务之急就是寻求变化与发展。本期的自由谈已经开始着手改版，希望会给大家一些新感觉。而接下来会组建全新小版块“自由留言板”（暂名），让更多的玩家能真正参与进来。只要您对某款游戏或是近日发生的业界大事有什么感想看法，都可以通过信件、电邮等方式告诉我们，并不要求扬扬万言，一小段甚至几句话都可以。当然，观点鲜明、想法独到、幽默风趣、妙语连珠的留言更有机会“板”上有名。另外，自由谈鼓励大家多写一些一千来字甚至数百字的短文，只要与游戏有关，题材、文体均不限定，希望可以使有限的版面容纳更多的言论，让自由谈有足够的自由度。（平信投稿请注明“自由谈栏目收”，电邮投稿地址为tt@ucg.com.cn）由于“革新计划”还在设想和试验阶段，希望大家多为自由谈出谋划策，胜负师将万分感谢。

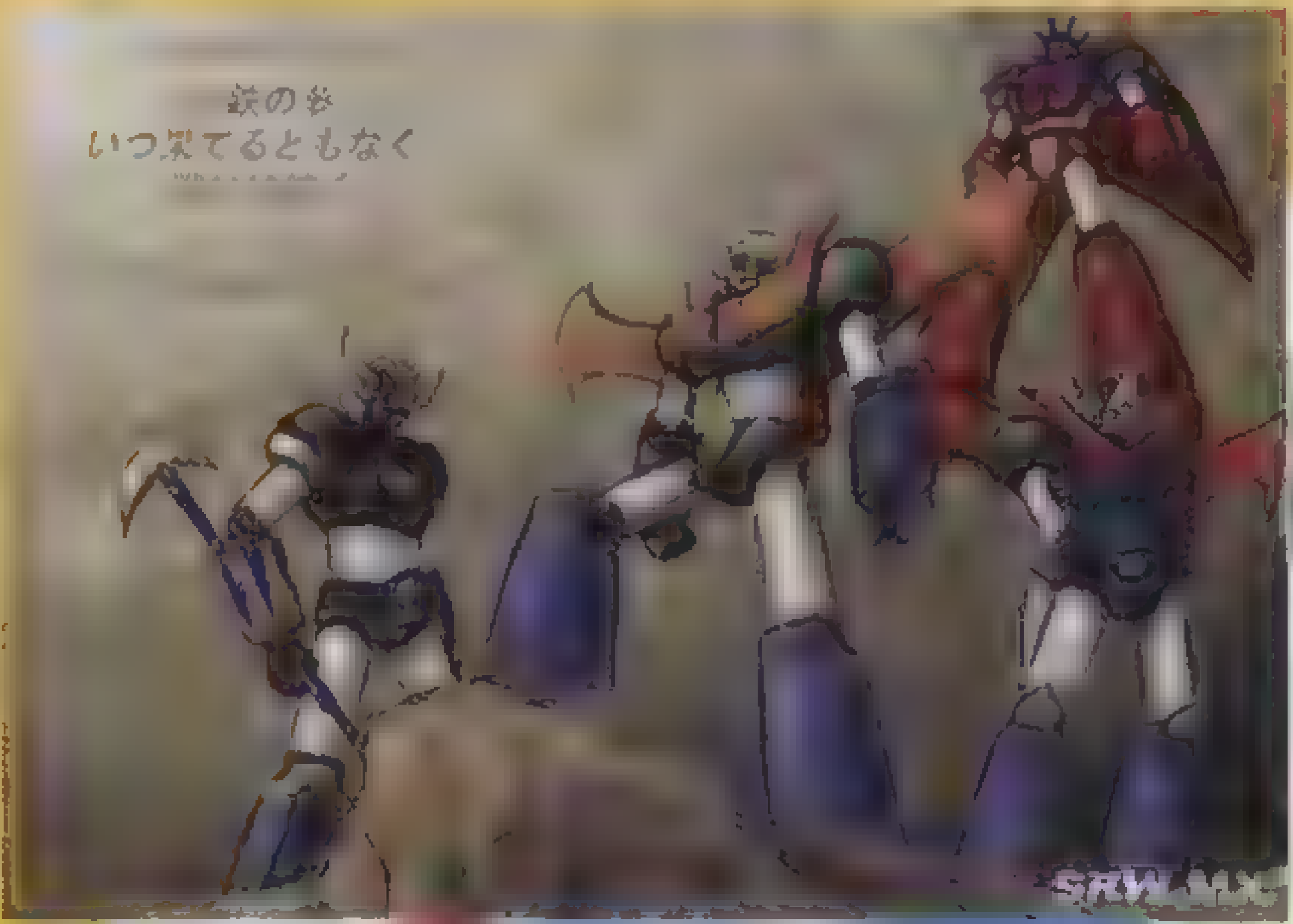
主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Ema　中也要注明），也请为自己的画稿起　个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关　尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

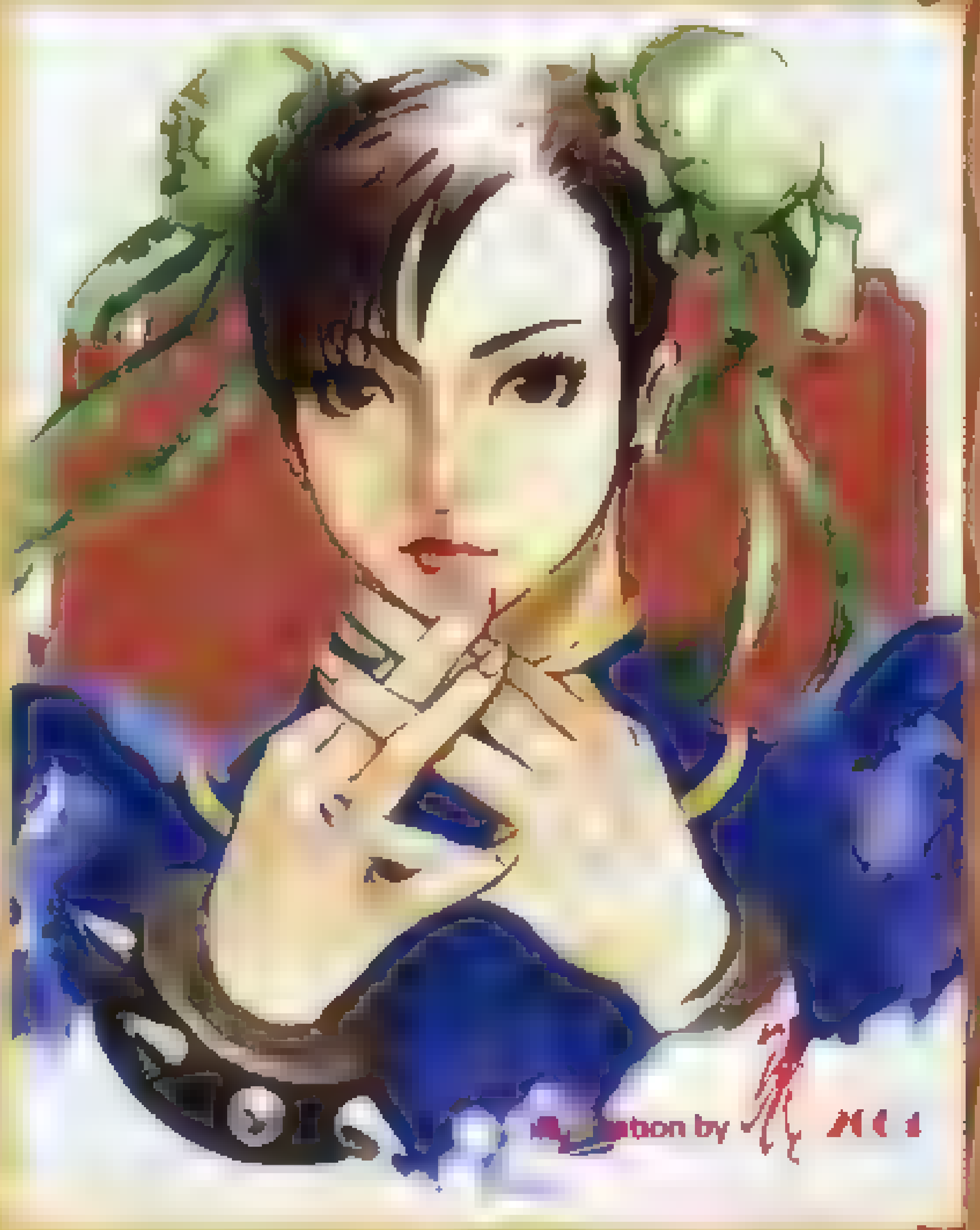
阿修罗的地狱传言

画呀画！没有时间静下心来好好作画的话，涂鸦也是不错的选择。随手找到一张纸、一支笔，把自己心中当时想到的景象画下来，这也是颇为浪漫的事啊！“涂鸦才是王道”，这句话不是没有理由的！不过用信纸涂鸦的稿件是不会被阿修罗录用的哦！（爆）



◀ 动作很快啊！超级系最大必杀技——Final Dynamics Special完美再现！不过如果机体活力再高一点就好了！

上海·默易



武汉·董绍华

▲2D 格斗神作就要复出了，画《街霸》人物的人越来越多了！尤其是春丽大姐，可见其超群的魅力啊！

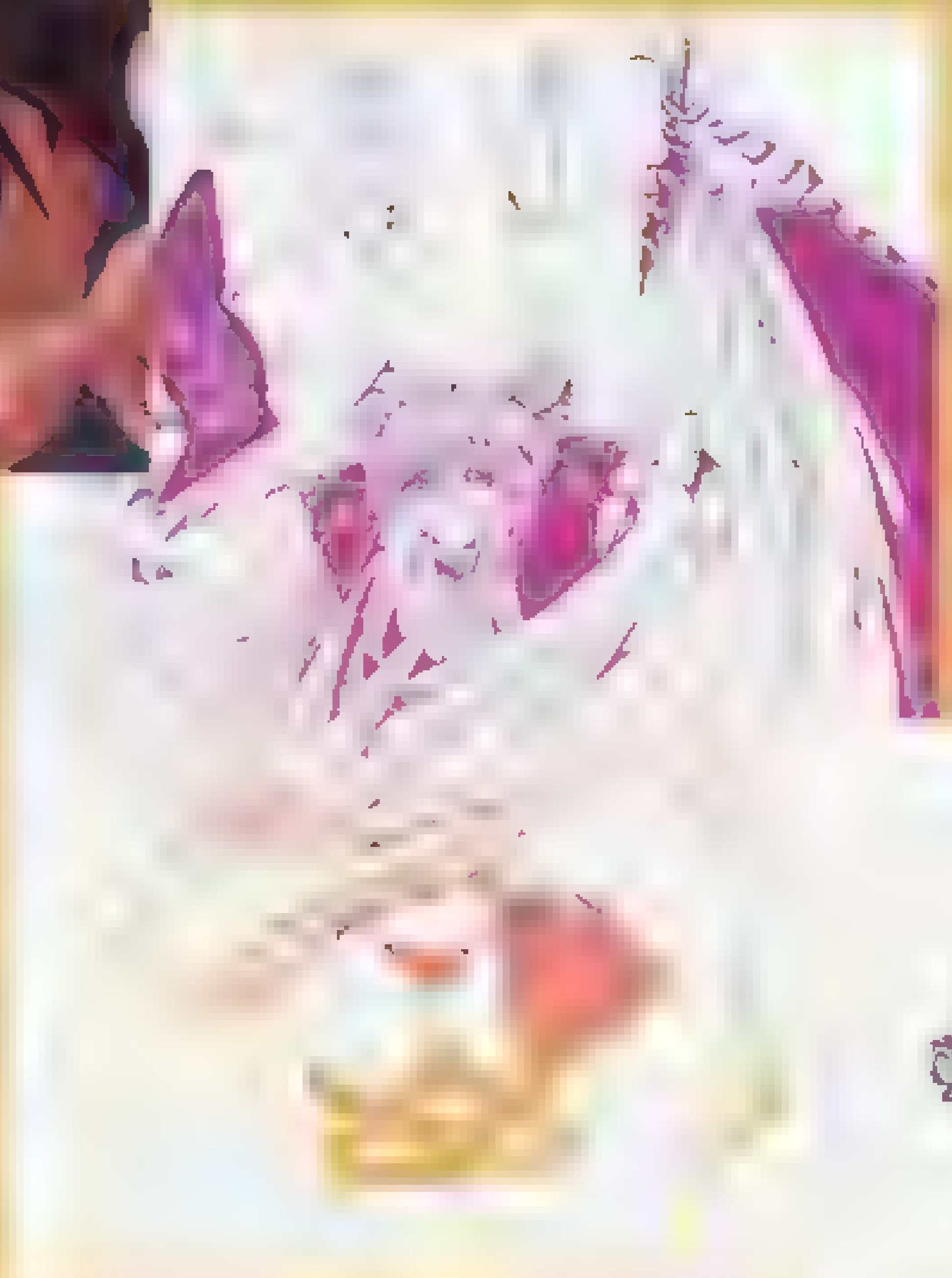
北京·戴明烁

重庆·bird-z

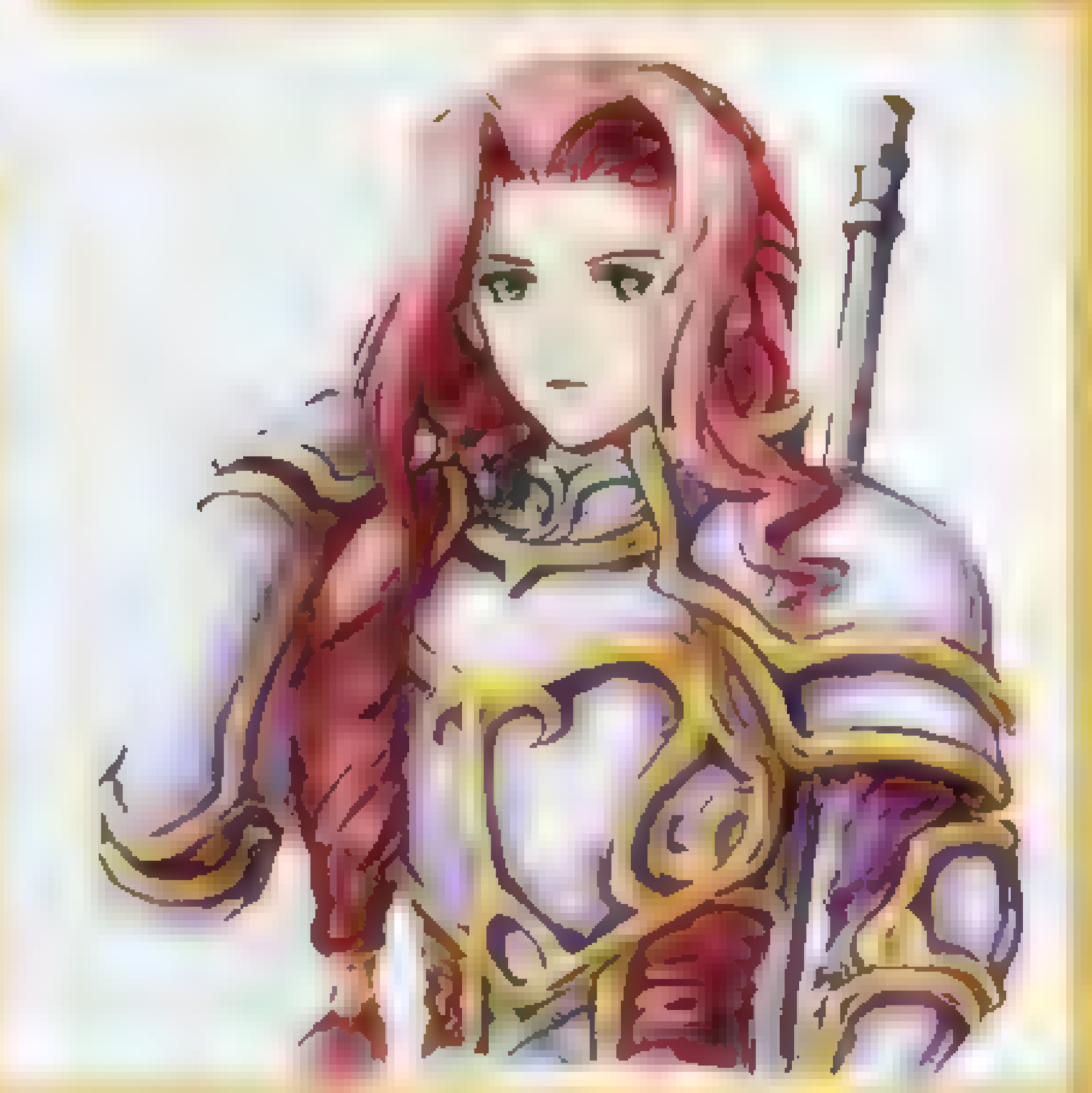
▲女性向、女性向！虽然阿修罗是热血尼桑，但是为了保证画廊的全面性还是要放这幅从《遥远的时空中》来的图！

◀ 又是《心跳 2》哦！冰激凌的位置真是恰到好处啊……作品评级——全年龄！

杭州·鲍炜



上海·钱昊



▲骑马枪——这究竟是一个什么样的职业呢？迪娅玛特的重量居然是满点——要减肥啊！

上海·乙皇

广州·Fate

▲Dizzy，人气似乎很高啊！不知道采用全彩色上色法的效果会是什么样的呢？

◀ 希罗啊……Fate，我记住你的眼睛了！哦，不！是你画的眼睛了！（得意地笑）

▶人物小了点，又是黑白的……不过人物的表情刻相当传神，作者很有潜力，尝试画画彩图吧！

www.plumbook.cn

读编往来

读编往来大家庭有一个共同的口号：

努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆自《生化危机全书》和《潜龙谍影 历史》获得读者肯定之后，就有不少读者来信希望我们做一本《最终幻想》的专辑。为了响应读者们的号召，在7位小编的努力之下，这本《最终幻想 编年史》终于就要与大家见面了！具体内容请大家参看封底广告。喜爱《最终幻想》的朋友们可得注意了，先下手为强哦！（想邮购的朋友请留意近期“读编往来”里的邮购信息。）

☆E3展算是告一段落了，小编们也暂时忘掉了NDS和PSP之争，专心投入到新游戏中。不过读者的反馈才刚刚杀到。从读者的回馈来看，NDS和PSP同样也是大家关注的焦点。特别是PSP加入掌机战团后，吸引了很多以前对掌机毫无兴趣的玩家。以后只要有NDS和PSP的新消息，我们会在第一时间告诉大家的。也欢迎大家多发表一下自己的看法。

☆天气变热了，不少读者建议赠送扇子以供大家降温。读者是上帝，上帝有命令，小编不敢不从，于是这期的赠品就是扇子。不知大家是否喜欢呢？眼下虽然高考结束了，不过还是有很多读者面临着期末考试的重压。希望本期赠品能够帮助大家度过这个难熬的夏天。

☆最近编辑部内有多台电脑接连出问题，先是纱迦、后是泰坦，再是GOUKI。而且3人都是在截稿的紧要关头突然出问题，但又不得不重装系统，真是惨啊

读信趣谈

互动信箱应该改进。首先，奖品应该是特殊终极隐藏道具PSP！这招应该用在年末，也就是春节时“使用”，范围是每期在杂志上露了名的读者，包括投稿的、写信的、画图的。其效果如下：相当于对所有UCG的读者用了“大激励”+“热血”+“魂”+“舍身”+“努力”+“期待”，相当于所有人用了“加速”+“觉醒”，最终：社会都会为UCG所有行动大开绿灯的。副作用是小编们会因为想获得PSP而花了大量时间用空想出来的笔名写信到UCG。哈哈，这个主意不错吧？这一来所有读者的血液都会被加热到101℃的！

UCG最忠实的读者张毅灵，也是“机战迷”

1.预防视力减弱，维生素A极具功效，眼睛使用过度时，可食鳗鱼。鳗鱼肝的维生素A含量更丰富，约为鱼肉的3倍。韭菜炒猪肝也有此功效，要多吃含维生素D的食物，如海鱼类、鸡肝等。

2.理想的夜宵应易消化，不含过多热量，具有丰富的维生素和蛋白质。若工作结束后吃夜宵，要选择易消化不会加重胃负担的食物，如菜、蛋花汤、馄饨等。切忌在吃大碗面后就上床呼呼大睡。

孙翔读者给小编们提的忠告，与小编们有同样嗜好的读者们也要注意

我有次去泰山玩，在一家小面馆点了一份牛拉面，后来发现这碗面一片牛肉也没有。于是叫来店主论理，得到的答案是：做面条的师傅姓牛！我几乎晕倒。我问他：你们就不考虑长久生意吗？店主答曰：一般人一辈子也就来一次泰山，能赚一次就够了。这是笑话，不过做杂志可不是在泰山开面馆，得为日后考虑。

天津赵紫佳读者说了一个很有哲理的故事

abcdefghijklmnpqrstvwxz，知道缺少了什么吗？是you！如果没有你，再多的欢乐也不是我要的幸福！

没买到有《勇者斗恶龙Ⅴ》攻略的那期杂志的张厥如是说

介绍一下我的省钱大法，此法因为见效慢，所以不能指望用来买机器，不过买软件还是绰绰有余的！

1.在家不穿鞋，赤脚走路，每三年可节省拖鞋一双，并给人以回归自然的浪漫感觉。

2.看电视时不开自己家的，到阳台上用望远镜看对面楼上的，每小时可节省电费0.05元。同时可治疗近视眼。

3.出门一律步行。2公里以内散步，5公里以内快走，10公里以内跑步，10公里以上跑一段歇一段。省钱的同时，气死那些去健身房的傻瓜。

4.与朋友出门，将手机设置成振动，如有电话，速找一厕所查看号码，然后以没电为由借朋友手机一用。用完后如朋友面无表情，可再打一长途。节省费用标准参见手机服务商的资费标准。

5.做饭时，多凉拌，少煎炒，每次可节省煤气，折价约为0.14元。且凉拌不会破坏蔬菜原有维生素和营养物质。

天行者的搞笑省钱大法令人不得不寒

“《心跳会议》系列”十周年系列漫谈

某编又一经典笔误。可见拼音输入法害死人啊！

PSP和NDS大家谈

王博超：E3完了，看了PSP和NDS后，拿不定主意。不过看了NDS的发表会后，毅然决定买NDS。还是老话：游戏玩家玩的不是画面和跟风，而是创意和游戏性，NDS在这方面明显做得好一些。我觉得这是场革命，游戏的革命。PSP赢了，游戏的时代就要过去了，取而代之的是SONY这种娱乐商，而真正的游戏商可能就会像SEGA一样的下场了。而NDS赢了，游戏的时代又辉煌起来了。

恋芸2325：NDS上屏可以做宽一点儿，这样感觉要充实美观一些。而L、R键那么小，看来只有小孩子会觉得舒服，价格也是孩子们能接受的。PSP除了用电问题最令人担心外就是价格问题，其余的都很像当年的PS2，我就不多说了。

上海 朱啸吟：看来众小编都对NDS的外观感到不满，这很正常，NDS给人的整个感觉就像是一个加大型的“文曲星”。可是要知道在学校里，游戏机可是一个绝对的“禁品”，但是文曲星就……（暗笑……）真是不得不佩服老任的体贴，对于消费群的观察之入微实在是……想想在上课时桌上放着一个NDS，这种感觉真是令人太爽了！更爽的是，老师看见了也不会有反应。不管老任是不是故意的，我们可爽了！（强烈建议广大学生玩友入手NDS……如果口袋能够承受的话）

hyunton：我用世界上最好的搜索引擎www.google.com搜索了一下，PSP有381万条，NDS有131万条，可见PSP将获胜——至少更受关注一些。

广东 谭灯洲：等NDS和PSP出了，贵刊就要增加页数或者改成周刊啦。不然这么多游戏凭现在的UCG可忙不过来，还要多招几名小编哦。

根据日刊的调查结果显示，在接受调查的605名玩家中，59.3%的人表示PSP有吸引力，7[illegible].3%的人表示NDS有吸引力；4[illegible]%的人表示PSP没有吸引力，26.7%的人表示NDS没有吸引力。看起来似乎日本玩家倾向于NDS一些，不过毕竟这才是605名玩家的统计结果。看了众多来信后，[illegible]国内的玩家虽然是萝卜青菜各有所爱，但都很有主见，都已经心有所属了。在此只选了比较独特的几封来信。总之一句话，还是先存钱吧！

8月12日发售的《格斗之王 最强冲击》(PS2)备受关注，SNK Playmore也为FANS们准备了大量礼物。本游戏同捆一张DVD格式的制作特辑和一本60页的豪华说明书，此外预约游戏的话会得到绘有人气角色的精美卡片，是不是很动心啊（图为本作原创的女性角色，她和陈可汉、蔡宝健一样，也是金家藩的徒弟哦）

上海 王天然：我记得原来Gamehalo还有个名字叫“游戏光环”的，不知为什么现在没人提了，其实我更喜欢“游戏光环”这个名字

“游戏光环”就是“Gamehalo”的中文名称，因为“Gamehalo”读起来和“GAME HELLO”有些相近，听起来比较亲切，所以大家就一直这么叫了。

toml：看了各位小编的童年生活，我才意识到自己是多么身在福中不知福啊。我是1988年出生的，家在上海，家境不错。2岁时随我哥哥完成了30条命《魂斗罗》冲底的壮举，4岁时终于成为《魂斗罗》达人（3条命单人冲底），搞得我哥昏倒。那时候FC很贵的，但是我阿姨是卖FC的，所以……游戏天赋从小就锻炼出来了。而5岁时每天早上省下1元面包钱买3个牌子打“街霸”，用RYU打得一群大人昏掉。但是后来阴谋败露，我母亲先用拖鞋暴打，接着进行惩罚（跪洗衣板），身上的伤痛到现在还是记忆犹新啊！MD不久也入手，但是接着的PS和SS与我擦肩而过，于是将主攻方向转至NINTENDO，GBC和GBP都没少。自己又用私房钱买了GBA，着实高兴了一番。进入高中，偶禁不住PS2的强烈攻势，变卖家当，终于得到了梦寐以求的PS2。和小编的弹子童年相比，我真是幸福啊。不过，小编们也别鄙视我，我只是实话实说哦！

虽然我们小时候不像现在的孩子，有这么好的游戏机，不过大家对自己的童年没有什么遗憾——就是感觉考试多了点儿。（笑）不过现在的孩子也不比我们当年轻松多少。那天吃饭的时候泰坦说起他家乡的学校，高三的学生大年三十不用上晚自习，大年初一不用上早自习，除此之外一直都在上课，真是可怕啊！眼下高考已经结束了，上大学就要轻松很多了。不过大家也不能因为学习压力骤然减少而放松学业哦，这点纱迦可是深有体会的。

meridius：纱迦你好，说一件有趣的事吧！我去我们班同学家玩，一共三个人，一起玩《超级马里奥A3》，他俩原本说一人玩一关的，我说那样不过瘾，干脆一人玩一条命的，你俩先玩吧。他俩说行，然后他俩加在一起不到10分钟就全死了，我一个人玩了将近8个小时……事后，他俩一致公认我玩《超级马里奥A3》的水平是世界第一

当年我练《俄罗斯方块》的时候，我们那个小区里没人玩得过我，人称“方块王”。虽然自己也知道最多算个“小区无敌”，不过还是沾沾自喜了好一阵子。后来看到高手演示《俄罗斯方块》，在方块落下的速度已经几乎不能用肉眼辨别的情况下，还能玩得轻松自如，果然是“天外有天，人上有人”啊。

闫学智：小弟乃一个宇宙超级无敌霹雳闪电“油炒饭”，而且还是一个不折不扣的“无双饭”，对您的景仰有如滔滔江水，连绵不绝；又如黄河泛滥，一发而不可收！（以下省略N多对您和贵刊的赞美词汇）言归正传，区区不才有个问题想向您请教：这期杂志（106期）的游戏光环Gamehalo中的Ending Song：E3 Show Girl，那首歌叫什么名字啊？是谁唱的？我十分喜欢听这首歌，之前它曾是OLYMPUS广告的主题歌，那时我就很喜欢听了，可苦于不知道叫什么名字，所以麻烦您一定要告诉我啊！

你可不是第一个问这个问题的读者哦。我们的游戏光环中收录过不少经典MV，大部分MV的歌曲都是“原配”，但也有小编们自己配上的。每次都有一些读者通过Email等各种方式询问这些歌的来历。为避免大家再来询问，现在就告诉大家答案吧！这首歌的名字叫《TO BE WITH YOU》，游戏光环中收录的版本是westlife演唱的。按规定我们是不能提供下载的，不过有了歌名和演唱者，寻找起来就很简单了吧？

北京的猫：敬爱的UCG小编们，看了UCG很多年了，但却是第一次给UCG发信，这次主要是问问紫枫到底去哪儿了，纱迦在7月A中的小编寄语中的那句话，令我想起了紫枫

这个问题其实以前说过，在《5周年纪念特辑》中紫枫也写过东西，考虑到拥有《5周年纪念特辑》的读者不会很多，在此就说一下吧。紫枫现在在一家公司搞设计，这家公司和我们的编辑部不在一个城市里，不过现在网络发达，大家还是经常聊天的，他也会偶尔为杂志出点力。不知细心的读者看出来没有，以前出国的ACE飞行员现在也还是经常为杂志写点东西的，如第106期中的《皇牌空战5》和《GT赛车4》。

一新读者 安然：……借此机会，向游戏机实用技术杂志社全体老师致以最真挚的问候，祝各位身体健康！工作顺利！为全国人民奉献出更多更优秀的好杂志！

听到“全体老师”这个词，正在看信的纱迦也不禁笑了。“老师”这个词在编辑部内可是相当流行的，泰坦便是始作俑者。你还别说，这个词确实让人受用无比。据泰坦这个家伙说，“老师”这个词的这种用法是王朔王老师在《你不是一个俗人》中首创的，而经过冯小刚冯老师的电影一推广，就这么流行起来了。不过不提倡这种叫法，毕竟“老师”这个词只会让大部分读者感到恐怖。（笑）

biohazard100:2：本期（106期）特别企划还没见到《ICO》，强烈推荐《ICO》最后少女推船的场面加入！

别急！游戏光环里不是也有游戏史上的名场面赏析吗？《ICO》的结局还会有一首非常动听的歌曲，一定要用影像表现出来才有震撼力。

云南 138XXXX1380：每次开心地玩游戏的时候总想有人一起分享，所以我建议开个短信专栏让大家分享自己的快乐

以前的杂志中也确实存在着这样的问题：没有一个专门的栏目去容纳读者们对于游戏的看法或心得。这期胜负师对“自由谈”动了大手术，以后在“自由谈”中会增设一个名叫“自由留言板”（暂名）的版块，专门刊登类似的内容。大家千万不要吝惜自己的意见，尽管投过来就是了。

广东 135XXXX2460：NDS的《机战》可以这样玩：上屏是老画面，下屏显示人物机体并有移动时机体飞行画面等。战斗时上屏是画面，下屏是驾驶舱，用触摸来完成攻击、命中、回避、必杀等操作！

果然是创意无限啊！个人感觉你的想法非常不错！改成上屏是进攻方，下屏是防御方也相当不错。强烈要求早日推出《超级机器人大战NDS》！其实现在任天堂自己对于NDS的双屏&触摸屏也未必有多么深刻的认识，不过也许这样的设计会实现某位大牌制作人长久以来的想法呢？要知道，创意无限啊！

本期 编辑部 流行游戏

超级机器人大战MX	7人	纱迦、星夜（2）、D·S、沙罗（1）、阿修罗（1）、邪魔天使等
马里奥对大金刚	4人	GOUKI、多边形、铭风（1）、盛夏凉风
WE7 国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦等
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	2人	猫太（1）、铭风（1）

根据读者意见，从本期开始，编辑部流行游戏排行榜中加入对小编通关次数的统计，毕竟打一两个小时和把游戏通关是不能比的。每个人名字后面括号中的数字，就是通关次数。本期最流行游戏绝对是《机战MX》，就连N年不碰“《机战》系列”的纱迦也玩了四十多话。《马里奥对大金刚》则意外地成为了GOUKI和多边形两人的最爱，在他们的带动之下我们的美编MM也重操旧业。不过后来GOUKI和多边形[illegible]当年玩《火焰之纹章 封印之剑》的覆辙：他们的记录不幸丢失了……虽然《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》只有两人玩，不过这两人均已通关。

新小编参上！

买过《掌机王SP》Vol.1的读者一定知道马修和铭风这两位新小编了。他们两人主要负责制作《掌机王》和《掌机王SP》，因此在《游戏机实用技术》上露面的机会不会太多。不过新来乍到，怎么能不和各位读者打个招呼呢？请大家多多支持他们，也多多支持一下《掌机王》和《掌机王SP》！

铭风

大家好，我是新来的编辑铭风，从小便是个铁杆电子游戏玩家，很荣幸能够在UCG这个大家庭中发挥我的游戏热情。本人的工作重心在《掌机王》上，对掌机游戏比较精通。比较喜欢的游戏类型是RPG和SLG。以后会在UCG上客串露脸，请多多指教。

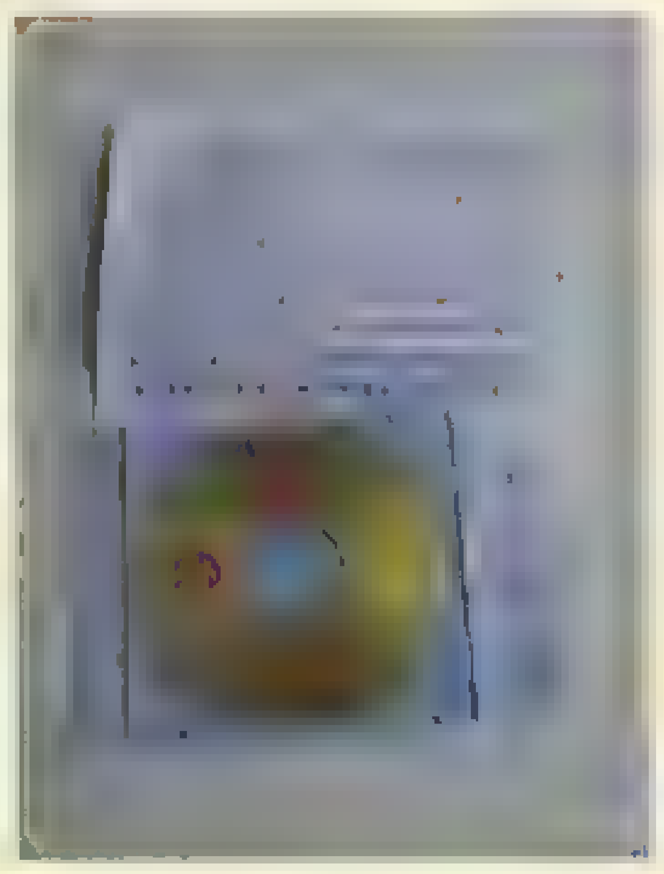
马修

大家好，我是新编马修。和各位读者一样，马修也非常喜爱游戏，其中最擅长的就是回合制SLG了，ACT、FTG也很喜欢。另外还有个比较另类的爱好，就是喜欢把掌机拆完再装上。最后，请各位多多支持马修哦。

成都 徐天骄：我比较喜欢看每期“读编往来”里的编辑部热门游戏，因为通过这个小版块可以看出大家的爱好，也算是对我们的导购吧。（垃圾游戏不会有这么多小编抢着玩吧？）不过有个问题：在玩一个游戏的具体人名里，有时候会写出全部小编名字，有时候却只写一两个名字，然后就用“等”来搪塞过去；有时候就算小编名多达7人，也会一一写出，而有时候就算只有3人，也全用“等”来代替。为什么不直接写明呢？

呵呵，你可真是仔细啊。这是因为编辑部中可不光是只有我们这些小编（我们只能算是文编），此外还有负责排版的美编、负责光盘的非编，他们很少会直接在杂志上露面（只有那位盛夏凉风MM偶尔露上一面）。不过我们的杂志多亏了他们在幕后默默无闻地工作，才能取得今天的成绩。他们和我们这些小编不一样，刚到编辑部时往往没玩过什么游戏，不过跟着我们久了，也对游戏产生了兴趣，而且不少人还相当具有游戏天赋哦！在这里说件趣事：去年多边形做《博德之门 暗黑联盟 I》攻略时，面对最终BOSS打了好几次都还没过去，于是先放下手柄休息一下，准备养足精神再来通关。结果一位美编MM看见一台游戏机放在那里没人玩，就拿起手柄来随便打了一会儿，结果就把最终BOSS打过了。多边形小憩之后回来，看到满屏的STAFF，不禁大汗。

▶ 最近收到了安徽六安市的恶魔克星寄来的VCD，里面是他自己录制的PS2版《恶魔城 真实的叹息》的BOSS RUSH模式挑战录像，和当时纱迦的记录比起来过关时间大幅缩短！现决定收入下一辑Gamehalo DVD中！游戏光环欢迎大家踊跃投稿，一旦采用，稿费从优。



邮购

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～105期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑、《游戏·人》第七辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5，定价9.8元；《潜龙谍影 历史》，定价22元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

下期是《游戏机实用技术》2004年8月A 总第108期

下期攻略提示

樱坂消防队

老牌游戏厂商IREM的暑假巨献！在炎热的夏天以水枪作为你的武器吧！

寂静岭4

万众期待的恐怖AVG巨作登场！以高难度深内涵著称的本作又将如何进化？

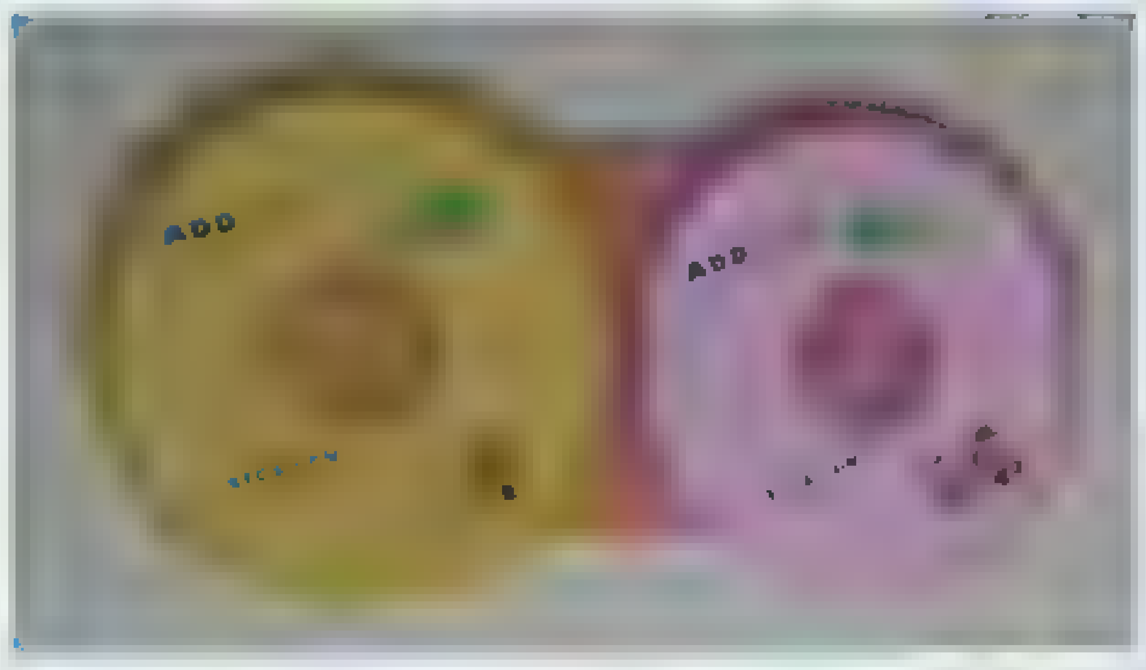
人气特别企划十大系列再临 开启现代游戏业的十大巨作

《异度传说》剧情&世界观解析

PS上的《异度装甲》以其感人至深的剧情打动了无数玩家，无论是音乐、剧情、人设都堪称一绝。如今系列最新作即将登场，不管你是铁杆FAN，还是从来没接触过的新手，都不要错过本文。

《超级机器人大战MX》剧情始动！

Gamehalo



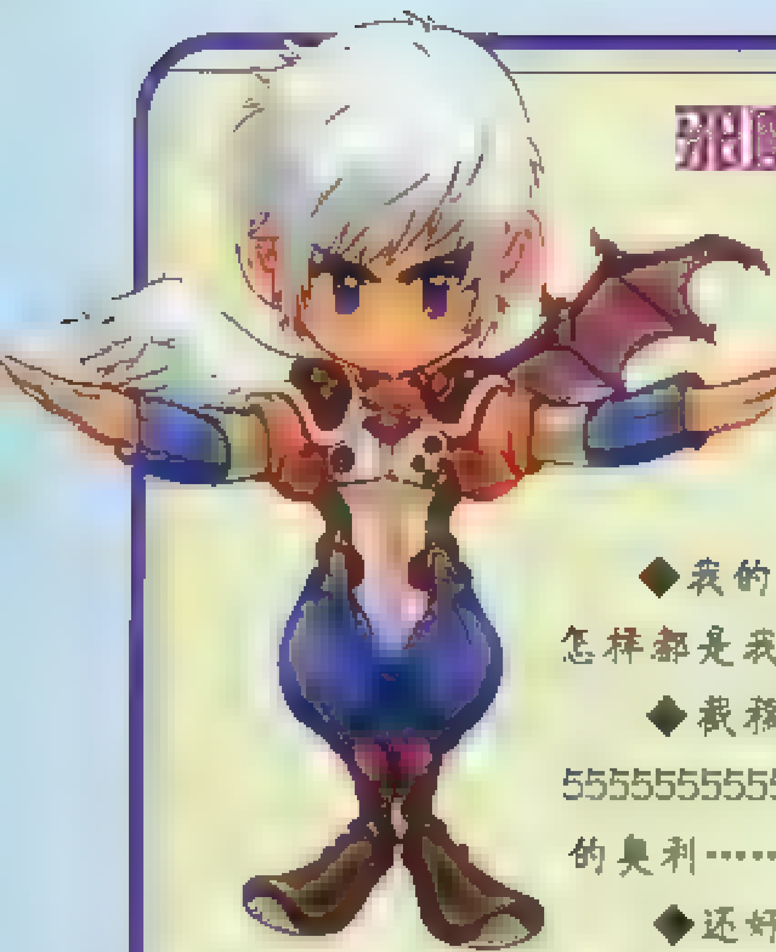
广西玩家东东投来的《潜龙谍影2 实体》VR MISSION达人演示，精彩纷呈，令人拍案叫绝。下期游戏光环Gamehalo VCD中收录预定！

游戏忍者漫谈

作为日本对海外最成功的文化输出，忍者的形象已经深入人心。经过《天诛》、《Kunoichi 忍》等游戏的熏陶之后，忍者在现代游戏中的形象重新丰满起来。虽是老调，绝非重弹！

更多精彩内容等着你！8月A给你全新感受！

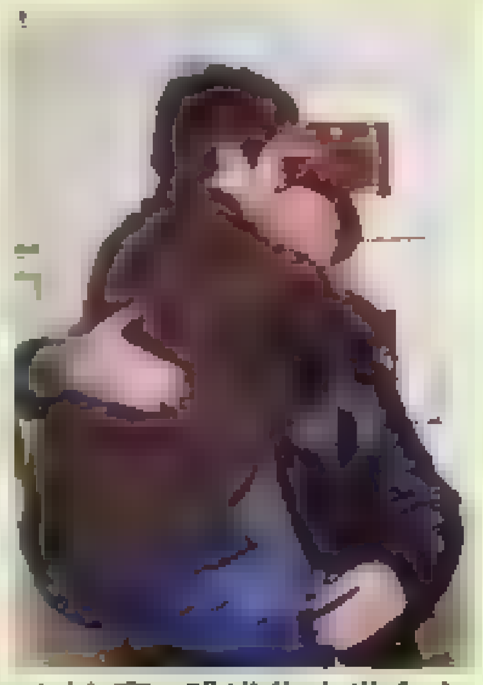
邪魔天使



◆婚礼！又见婚礼！本期中途回去参加表哥的婚礼，老哥居然在花车上看UCG，爆！而他夫人则在玩GBA版的《俄罗斯方块》，昏！（>_<）

◆我的是我的，你的还是我的，不管怎样都是我的，所以你还是省省吧。

◆截稿前不久居然公映《特洛伊》，55555555555……偶的班纳，偶的彼特，偶的奥利……（T_T）



▲Lij啊，难道你也学会大因的习惯动作了么？

◆还好，《哈利·波特 阿兹卡班的囚徒》还是有机会看首映的。卢平老师！斯内普老师！还有偶们的布莱克教父！

◆《最终幻想 编年史》就快与大家见面了，现在每天的工作安排都排得满满的，爽！

◆近期流行语：Are you crazy?（你疯啦？）

阿修罗

《MX》蛮好玩的，就是太简单了点。之后大概会继续回去玩《SRW ALPHA2》吧……

《BASTARD!!》复制原画发售！好贵！买不到！（不甘心啊！）

有小道消息说IGA想在Xbox的下一代主机Xenon上推出《恶魔城》新作，不是真的吧……（开始钉纸人诅咒某大门和窗子）

▲某签售会上的小伟，表情很无辜的样子

和某人一起去看了《The Day After Tomorrow》，好片子啊！不过那天影院的空调好"寒"啊……

——————以下为正经事——————

老妈身体不太好，可惜不能在她身边照顾，希望她能够尽快好起来。借各位读者的好心帮我祝福一下吧！

祖母过九十大寿了，也没有时间回去祝贺，实在是罪过啊！只能指望老哥了！

D·S

◆《超级机器人大战MX》没有让我失望，通关一遍之后的这种感觉更加强烈！但就剧情本身而言，因为可能没有什么延续性的缘故，让我在这方面感觉并不投入，还是希望早些看到《第3次超级机器人大战α》啊！

◆月中编辑部又要组织出去旅游了，大兴奋！对于春节之后连续工作的我来说，这趟旅行应该是最好的休息了吧？啊，一定是的！

◆最近编辑部出现了几位购书狂人，什么画集啊，什么攻略本啊，像流水一样地入手，实在令我这"老一辈"汗颜啊！不过这样也好，起码可以过个眼瘾啊！

◆本月最后的希望是天气能够凉快一些，我都快发酵了！希望远离空调的我能够享受到清爽的空气！

星夜

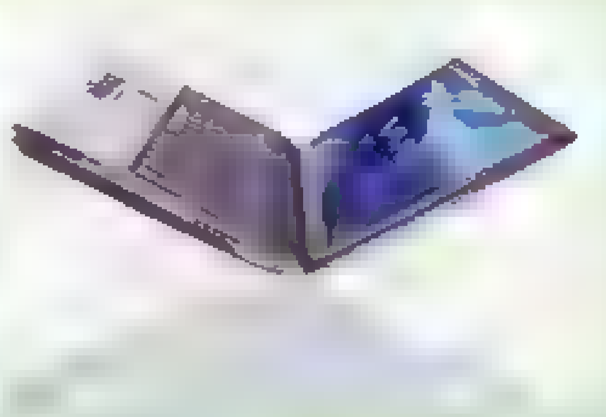
☆《机战MX》二周目通关！这次的《机战》打起来很爽，战斗画面也改进了很多。不过难度也够低的，隐藏要素也少得可怜……目前正在考虑是否打三周目。

☆刚装上XP的SP2 RC2，一些新功能的确感觉不错，可我的几个常用软件居然工作不正常了……无奈之下只好卸载。

☆本期结束后编辑部会组织出去游玩，正好可以一洗近日繁忙工作的疲倦，还是颇有些期待的呢！

☆楼下的小饭馆虽然东西不多，口味也一般，可胜在一个快字，坐下两分钟就可以开始吃饭了。中午人太多，近来倒是经常去那里，几位同事一边吃一边聊，从机战的改造选择到什么时候去买碟，很快便可完成任务，继续回办公室战斗。

影月



◆《围城》这类故事确实经久不衰，男女老少对它都有自己的看法。作为年轻人，我能感觉到当代的婚姻观念正在转变，也许这个转变过程比我们想象得要短很多。最后可能会在"城里"和"城外"之间建立一种动态平衡，像是当年化学老师说的"爱情溶液"中的溶解平衡，社会中层和顶层都恰好是饱和的，底层则是沉淀物。如果受到外部震荡，沉淀物会浮起来，没头苍蝇一样分散到饱和溶液中，但它们毕竟不能继续溶解，最后还是会沉淀下来。化学老师说，如果地球的温度发生变化，那么这种动态的溶解平衡就会被破坏，可能部分沉淀会溶解，也可能会有更多的沉淀。

◆借此地给某读者解答一下笔记本问题。索尼的V505MNTP，这款机器取消了802.11b，价格比MNCP便宜了几百块，水货配置接近的是V505DX和V505DXP。索尼这一代505系列笔记本，我说个人的看法：外型漂亮，独立显卡性能提升不少，键盘手感欠佳，光驱读盘能力欠佳，显示屏素质差（12.1英寸液晶面板好像没见特别好的），使用舒适度一般。呵呵，你参考一下吧。个人建议你买IBM的R50系列。

◆LIKY最近身体欠佳，也提醒了自己。

◆《最终幻想 编年史》即将上市，敬请期待。

沙罗

机战、机战！这次的《MX》老实说做得蛮不错的。虽然没有什么新机体，UC高达系的机体又比前作进一步被削弱，但各个作品之间的剧情衔接和编排方面都挺不错，个人感觉算是近年几款《机战》中最吸引人的了。只不过从剧情中来看，如果还会专门推出本作的续作的话，恐怕会有一堆"现役"主力机体永远消失……

前段时间时间抽空看完了《冥王计划》，虽然只有4集，不过个人觉得还不错……希望下次有空能够继续补完其他动画。这里再次推荐各位有机会的话看看《翼神传说》，其动画在编辑部内也算小有名气呢。

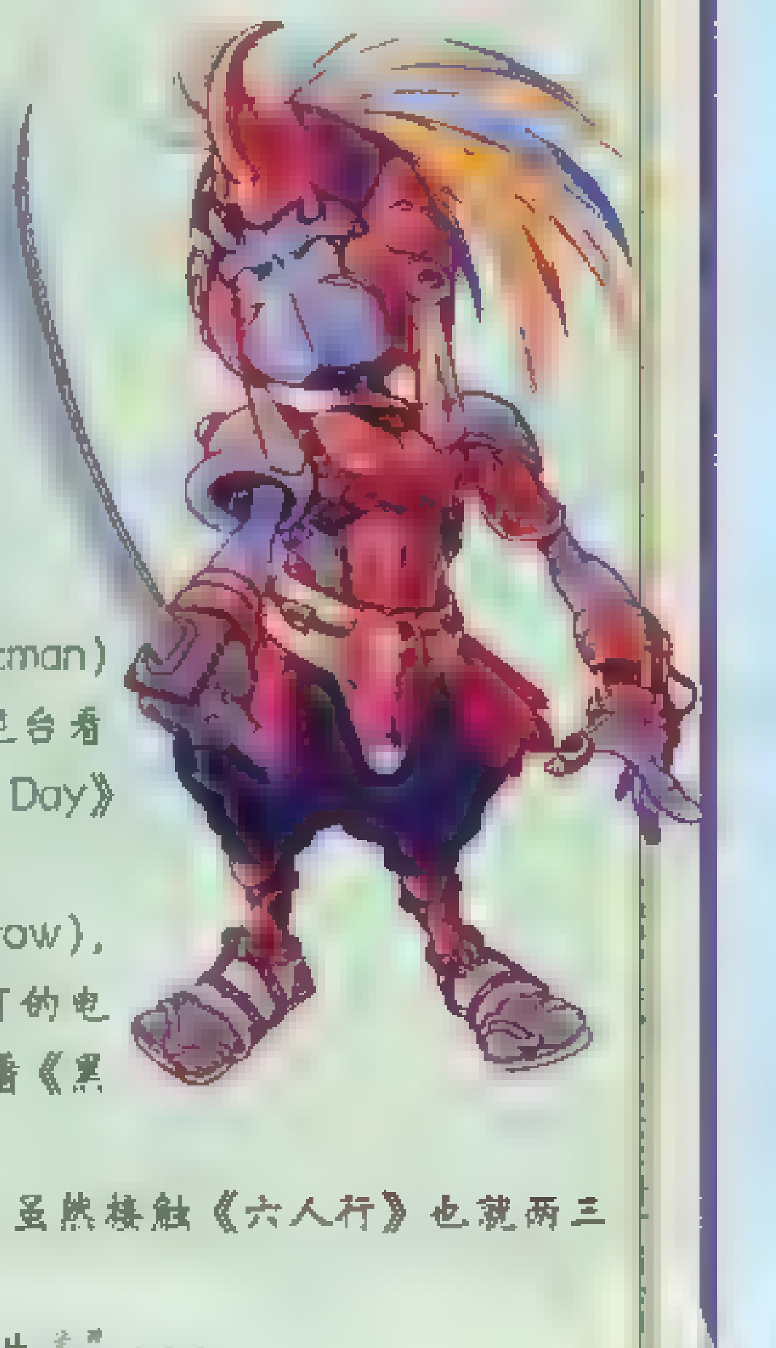
托钞迪的福，终于入手了5月下旬才出版的最新版《DQ VII》小说。虽然现在没有多少时间看，6代的小说至今也没有看完……不过，如果大家对其有兴趣的话，以后推出一个译版也不是没有可能。说不定这样一来我才有机会将其看完……

《最终幻想 编年史》即将于6月下旬发售，这次的专辑动员了不少人员制作，相信会令大家满意吧。还望各位到了下旬时多加留意哦。

SOUL

▲SOUL的偶像麦克尔·杰克逊。

■第一次转到播有她MV的电视台时，立刻被深深吸引，这种美妙的感觉，应该怎么来描述呢？对，天籁。该怎么形容她呢？女神。她被人们称之为"月光女神"——注意看以往"游戏情报站"的各位一定记得为《天外魔境III》唱主题歌的莎拉·布莱曼（Sarah Brightman）吧？托她最近到中国巡回演出的福，我也终于能在电视台看到了她的MV了，不过目前也只看过《It's A Beautiful Day》而已。真的，非常美妙，推荐大家欣赏。



■如约去捧场《后天》(The Day After Tomorrow)，果然不枉此行，效果震撼，又是一部非到电影院看不可的电影。不过感觉太短了点，1小时40分钟左右，就和上次看《黑客帝国3》一样好像只过了半个小时影片就结束了。

■一口气看完了《六人行》最后一季（第10季）。虽然接触《六人行》也就两三年时间，但它其实已是一出延续了十年的情景喜剧。

■最近又和朋友玩起了至高美那套理论，"能事产生态"···

■写到最后这段文字，才发现这期……就是自己来UCG整整4周年啊！一时不知道怎么纪念才好，放上自己的偶像M·J画像一张。

驱灵师

☆UCG制作阵容最为豪华的专辑《最终幻想 编年史》即将登场！不是FF FANS不要紧，要是再像《PS2专辑》、《生化危机全书》、《潜龙谍影 历史》那样错过了那就亏大了……

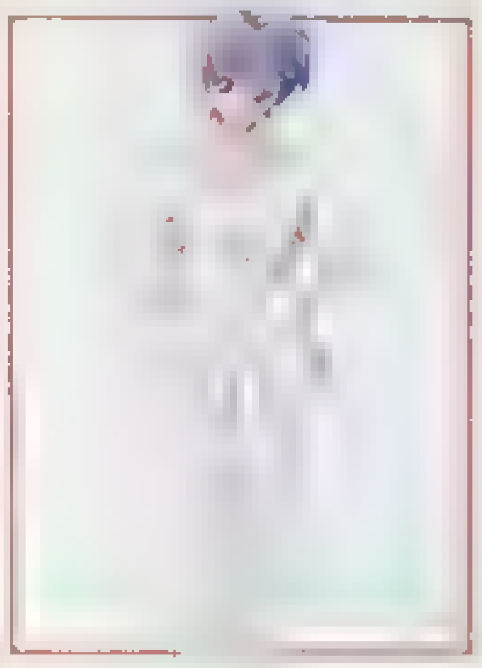
▲本期桌面（田中MM最近在北京茶馆出现过哦！）

☆女忍官方网站最终任务成绩公布，KELVIN的冠军果然不出所料，而自己的第三名拿得有点意外。不管怎么说，中国玩家能够在前五名中占三席就是大胜利了！

☆本期杂志截稿后，计划集体出游，好让大家紧绷的神经放松一下。从五月起我便很期待这次出行，新相机也终于有了用武之地。

☆"我心中延续和你的情感，有一种暧昧的美满。忘记了思念的负担，听不见你们相爱近况。我自私延续心中的期盼，有一种暧昧的晴朗。站在这程式某一端，寂寞和爱，像浮云，聚又散……"

卡伦



★为了写这次的《心跳》特稿查阅了大量资料，结果写完之后才发现七页的篇幅实在是无法容纳我想写的全部东西。可恶，人世间最痛苦的事（之一）莫过于此呀……

■截稿前一天加班到一点，突然间心血来潮打开PS放入《心跳2对战方块》想调剂一下，但竟然打了两个多小时还没战胜第三个角色。好吧，我承认自己是方块游戏苦手……

◆6月6日是个伟大的日子。嗯嗯，每年我都至少会说这句话一次的。生日快乐，我自己。

●6月1日是个令人悲伤的日子，一位我非常尊敬的人就是在历史上的今天走完了人生的历程。他的思想和理论对我的人生观产生了极大的影响，因此，虽然按照时间表来说他还没有出生，但我依然要为他的逝去致以哀悼。杨提督，千古……

〓《最终幻想 编年史》的制作人数多达7人，这已是有史以来的最强阵容了！大家千万不要错过了。

LIKY

◆在大家翻看本期杂志时，《掌机王SP》已经上市了，希望大家喜欢。有什么意见建议，请及时提给我们。

◆"掌机王三人组"正式结成，三人分别是LIKY、马修和铭风。

◆E3热潮过了，有关NDS与PSP的争论少了，而LIKY，也继续守着自己的掌机和数码相机度日了。

◆吃我饼干的老鼠虽然被除，但粘鼠胶余威不减，一周之内先后有两名编辑踩到粘鼠胶，一个是拳坦，另一个被粘的——打死我也不说出是谁。

GOUKI

●大家看到这一期杂志的时候，欧洲杯已经开始了！大家准备好熬夜了吗？至少这一次的欧洲杯不会像2002年世界杯那样得请假看球吧……

●《The Day After Tomorrow》果然是一部只有在电影院才能欣赏的电影，视觉效果不俗！不过理论就有点扯了。做完这一期杂志打算去看《Troy》。

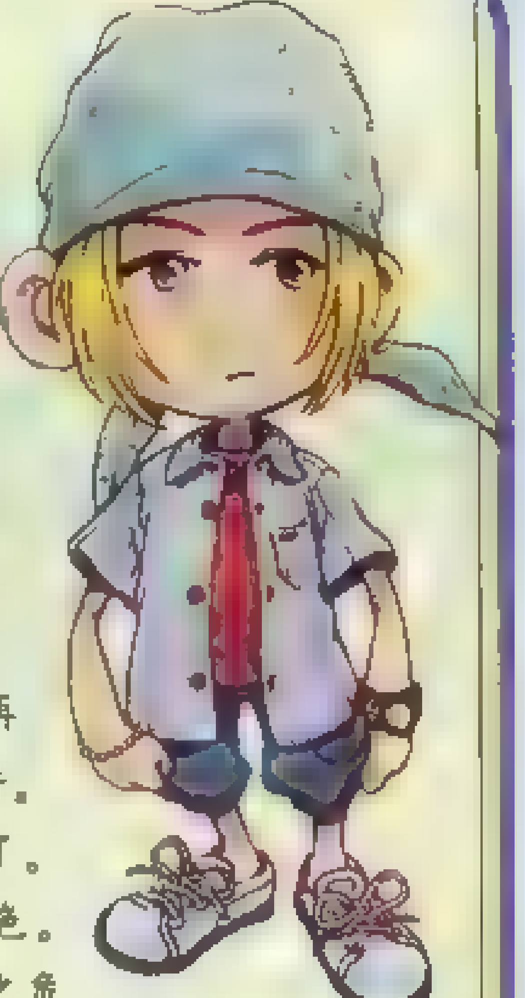
●一个多月没踢球，果然状态全无。不但自己没状态，全队也没状态，惨败。看来最近是要注意一下锻炼了。

●收到了朋友送的礼物——一个GOUKI的手办，非常感谢！现在把这个做自己MSN的头像了。

●十年的《FRIENDS》终于落幕，大结局之前的那一段"十年回顾"真是让人感动。最后一句台词居然是"WHERE"？

▲《KIDDY GRADE》初看时觉得很俗，但中盘以后剧情突然峰回路转，还是不错的。《キディ・グレイドコンクルージョン》入手！

纱迦



☆一位多年不见的、不知GAME为何物的校友突然打来电话，虚心向我请教PSP的有关事宜，不禁愕然。看来PSP确实能够把掌机市场的蛋糕做大啊！

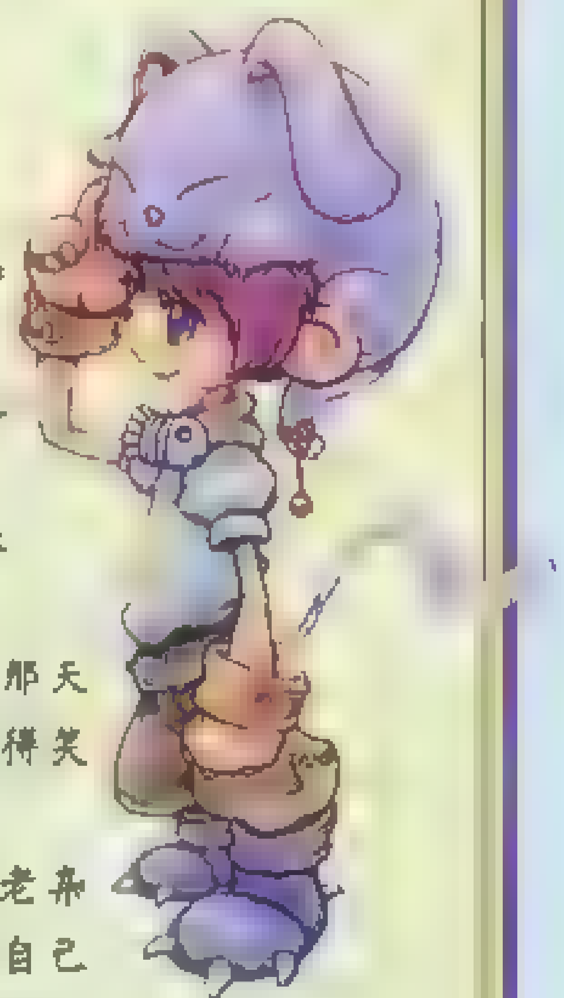
☆时隔多年之后再玩《机战》，感觉不错。不过这次《MX》的隐藏要素少得可以，剧情战斗又多得受不了。如果有时间玩第二遍的话，一定要重点培养《机动战舰》的角色。

☆喜欢FF的人千万不要错过《最终幻想 编年史》，《生化危机全书》和《潜龙谍影 历史》就是前车之鉴！

☆尽管有阿修罗当前车之鉴，但我还是忍不住狂购了一千多块钱的书。等到月底算账时才发现入不敷出，我只好把月初当月底来过了。

★本期收到的经典手机短信：还记得那年在树下军训吗？教练对同学们说："第一排报数！"你惊讶地看着教练，教练又大声说了一遍："报数！"于是，你极不情愿地转过身去抱住了树！

猫太



◎《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》很不错！就是遇敌率高了点，而且读盘也有点慢，希望下一作能改进。

◎SOUL最近越来越坏了，不跟他玩！哼！

◎有一天在校友录上发了一条留言，但想不到有同学竟然惊讶地回复道：天啊！差点把你拉进失踪黑名单了！

◎《掌机王SP》Vol.1上市啦！猫猫在里面办了个"索尼克专页"，大家可要支持哦！

◎猫属性预言——吉！强迫自己做不愿意做的事的确是很痛苦，但从中定能得到更多的经验值和觉悟。

◎最近爱上《ケロロ军曹》这部动画，实在是太恶搞啦！那天和阿修罗看得笑翻了肚皮。

▲《ケロロ军曹》中最喜欢的角色——"TAMAMA"。

◎翻翻老杂志突然发现自己一直没有玩"《逆转裁判》系列"，真是失败啊！不行，找人拿去。

◎喜欢FF的人，《最终幻想 编年史》不会让你们失望的！

多边形

○最近迷上了《马里奥对大金刚》这款游戏，实在是太好玩了，几乎所有的空闲时间都被它"霸占"，一有空就和GOUKI互相探讨如何能提高哪怕一秒的成绩，谁知某日早上打开GBA SP后发现我俩多日苦练的记录丢失，当即吐血石化……不管怎样，再次向任天堂的创意致敬！（*^_^*）

▲这样的标记几乎在美国任何一个下水道前都可以看到，上面的大意是："不要在这里倒垃圾，因为此排水道直通大海。"

△"六·一"儿童节那天，领着拳坦小朋友（—_—b）去电影院看了一场《The Day After Tomorrow》，且不说把这个名字翻译成《后天》有多"白"，光是影片里类似"德士（应为：的士）"、"修斯顿（应为：休斯顿）"这样的翻译就让我忍俊不禁了，而某些句子更是翻译得与原意相去甚远，着实让我度过了一个"欢乐"的儿童节……（拳坦小朋友语：看来想欣赏这种同步上映的大片没有点英语基础是不行的啊！）

□身体劳累是小，关键是有很多其他的事情非常劳心，工作状态的下滑不可避免，如何及时调整过来就成了当下急需解决的问题，赶紧吧，赶紧吧！（*+_+*）

×There is an old saying:"Things are always easy to say but hard to do. And I got one thing which is hard to say but easy to do...I miss you...

互动信箱

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

互动通道① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
互动通道② Email速递：ucg@ucg.com.cn
互动通道③ 短信快捷：中国移动的手机用户发送DC+意见与建议到33557710 NEW

对E3报道的意见

宜昌何涛：关于E3展，不够详细，都是关于PSP，NDS的报道，忽略了关键的游戏。

上海陈澍韬：对本期E3报道很是满意，特别是两大掌机的介绍，不仅极为详细，还有小编采访实录。个人特喜欢那篇“前夜谭”果然够深度。期待下期E3报道的续写。

本期的E3报道果然精彩不断，NDS和PSP都好想要啊！还有我最喜欢的《光明》系列和《武藏传》终于要出续作了，美中不足的是展台的介绍不够全面，希望在下期能看到更多厂商的介绍。

福州林鹭丹：E3的报道做得十分详尽。尤其是对PSP的报道，简直是……（形容词找寻中，请勿打扰）

成都陈亮：E3的内容太少了，还不如就按计划出版，这样就可以使E3内容满载，提前出版6B，岂不是要我们再等上半个月才能一睹E3全貌？

柳州黄毅华：E3的报道没得说，期待下一期GOUKI与多边形的猛料！总感觉这期有被吊胃口的感觉！

西安后达：一般，除了NDS和PSP的介绍很详细外，感觉就没什么给人印象深刻的游戏了！希望下期能跟进。

天津翟颖：对本期E3的报道强到没话说。但对《潜龙谍影》的文字报道觉得少了些。（字有些少）

编：虽然煞费苦心在最快的时间里推出有关E3的重头内容，但是却失于内容不够多，大多数读者在表扬及时看到了两大新掌机详细报道的同时也批评对展台和一些新游戏的报道不够，不想等到下一期再看。对此我们会引以为戒的。

问

1. 您对本期的特别企划有什么意见？
2. 您喜欢本期的封面吗？
3. 您喜欢本期的赠品吗？
4. 本期最令您不满的是什么？
5. 您认为本刊对您选择游戏方面能提供足够的帮助吗？需要如何改进？

6B的最差内容

上海陈澍韬：不喜欢这次的特别企划，一方面内容陈旧无新意，另一方面给人的感觉过于阴暗，不舒服。

南宁曹安：“自由谈”，不因为什么，只因为该页的中间加了个不伦不类的手机广告。

北京丁毅：关于特别企划——《十大来自游戏世界的电影》！不能说差，但是有点失望吧！老实说，取材是真不错，可惜呀，票房都保证不了，拿出来跟大家现，我想没几个人会有心情再去找出来看一看的吧！

福州林鹭丹：最差的内容恕我直言——“自由谈”。这个栏目一直以来都较为沉闷。虽然负责的小编投入了很大的心血，但是自由谈的内容太过自由，成了个人言论展。若是如此，不如改为让读者发表言论或共同探讨话题的栏目。如此一来会有些生气。不然像这种“一个讲师众人听”的模式实在没什么看头。

昆明戴鸿律：本人觉得最差的就是关于PS2手柄辨别了，虽然那篇文章讲解得很细致，很明了，但是很不实际啊！难道叫大家购买的时候先去拆开看？

西安后达：应该算是E3的报道吧，比起去年的E3和TGS来说，今年算是做得差的！

柳州黄毅华：Gamehalo中的影像应该给人多一点视觉上的享受，像那个《瑞奇与叮当》的访谈老是听老外在·#¥%···的，我很反感这样的做法哦！

编：关于最差，还是“自由谈”上榜率最高啊。这个栏目近期就有改动。看来这次的特别企划还不够精彩，我们会改进的。影像访谈我们今后会有节制地放出。

对攻略和研究的评价

恩施徐珂：《荒野大镖客》好，“土”多量足！

宁波张睿：都很好，特别是《蜡笔小新》和《荒野大镖客》，图文并茂，很详细。

福州林鹭丹：《光明力量 暗龙复活》、《新天魔界 混沌时代》这两篇攻略研究都做得不错。既详尽又鲜明活泼。哪怕是没玩过游戏的玩家也会费神看上一看。小编下了很大的心血吧？

柳州黄毅华：其中最令人不满的地方是虽然近期没什么大作但也不至于让《西林·怪物篇 热斗足球》上攻略啊，看看黄金眼的评价：6、6、7分，就这样的小品级也有必要登吗？想不通！白白去了4页，你看后面的《光明力量 暗龙复活》攻略就有种“压缩饼干”的感觉，看得出星夜是想做好点，但就是篇幅实在有限，巧妇难为无米之炊啊。所以毫无疑问本期最差攻略数《西林》，最有用的却是《蜡笔小新》，虽然只有短短的3页，但很实用。

汕头姚佑彬：本人喜欢《光明力量》，爱屋及乌，它的攻略也看得仔细些，是一篇不错的攻略。《真·三国无双》的研究是一份有实用价值的资料，缺点是枯燥的文字。

安徽杨罗南：本期最好的攻略是《光明力量 暗龙复活》，重游经典，感动满点啊！最差是《西林·怪物篇 热斗足球》，这个游戏还不如FC上的《热血足球》！

编：看来因为《热斗足球》的评价较低使大家对攻略页数的安排感到不满。而《光明力量》受到好评，这当然也跟《光明力量》的FANS众多有点关系吧。从大家的反映中看，详细的攻略还是比较受欢迎的，但实用是关键。

最应改进的栏目

福州林鹭丹：还是自由谈的问题。希望这个栏目能有改动。本人相信不久的将来能看到“UCG是我家，辉煌靠大家”的景象！

宜昌何涛：“画廊”和“自由谈”这两个栏目应该改进！要么取缔，要么改换形式。如，“自由谈”应该是广大玩家一起讨论某个话题，而不是某个人在那里无聊的谈些东西。

汕头姚佑彬：最差的栏目必然是最需改进的，“自由谈”的内容最好是关于有一定群众基础的游戏，起码不会让读者都不知文章里说的人是谁。

成都陈亮：“游风艺苑”不如以前好，只有1页，漫画也没了，强烈要求改进。

柳州曹安：应该加强特稿和特企的制作。现在很多新闻在网上都能找到，一本游戏杂志应该更多更深入地挖掘游戏文化的精髓！

“邪魔院”，我现在都开始怀疑它存在的意义了。望邪魔能降低一下难度，说实话我真的看不懂。还有“问题小卖部”应该刊登一些有价值的问题出来。

天津翟颖：哪个栏目应该改进？——“邪魔院”，反正对于我（日语本科出身）无话说，能看懂，但对于广大的只识五十音图的玩家们来说就有点……

上海陈澍韬：最想让多哥的“游戏立方”加页，增加更多的杂七杂八的内容。

安徽杨罗南：要改进的是“电子竞技场”中KOF的内容，太少了，虽然我也热爱WE但我相信热爱KOF或者说格斗类游戏的人数绝对不会少的。

编：感谢大家提出了宝贵的意见，各位会看到我们的实际行动的！

UCG期待着读者们的意见和建议

北京市朝阳区 丁毅

江苏 137****8969 陕西 135****7280 上海 138****2183

南宁市	曹安	葫芦岛	高[illegible]	武汉市	廖旭	上海市	王超	北京市	于杰
成都市	陈亮	上海市	何思哲	福州市	林鹭丹	泰安市	王国琦	天津市	翟颖
上海市	陈澍韬	宜昌市	何涛	佛山市	刘力连	长春市	王一	自贡市	张灿阳
咸阳市	[illegible]	柳州市	黄毅华	张家港	[illegible]	泸州市	[illegible]	大连市	张华
昆明市	戴鸿律	柳州市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
抚顺市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	内江市	[illegible]	[illegible]	[illegible]
西安	段[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	邢文林	[illegible]	[illegible]
牡丹江	[illegible]	[illegible]	[illegible]	南宁	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
常熟市	[illegible]	开平市	[illegible]	广州市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
上海市	付文斌	北京市	李[illegible]	温岭市	[illegible]	汕头市	姚佑彬	武汉市	朱启龙

新亚恒久远，游戏永流行！

Gnet 航天新亚数码科技有限公司

诚证加盟

新亚连锁

（详情见网站）

北京新亚鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：（010）64043781

北京鼓楼东大街店
地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：（010）84010216

北京中关村大华店
地址：北京市海淀路171号大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668

广州海印店
地址：广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103
电话：020-83753871

北京中关村鼎好店
地址：中关村鼎好电子商城（中关村大街与北四环交汇口西南角）4860室
电话：（010）82696860

新亚广州邮购批发部
地址：广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室
电话：（020）81011337
传真：（020）81291258

新亚成都分店
地址：成都市武侯区新南路118号百脑汇电脑城四楼L39-2档
电话：13666203161

新亚上海分店
地址：上海市卢湾区西藏南路526号圣力数码广场三楼2005室
电话：13761945366

新亚电玩网
网上游戏商城

www.chinaGnet.com

上海嘉乐电玩

因为专业　　所以更好

特价专栏　　决无虚价

本店主机均有原厂封条、一次性开机画面，一机一号

PSII55006型GT4限定版主机+原装手柄+AV线+原装记忆卡+电源+支架+10款游戏　1450元

PSII50007型主机+原装手柄+AV线+8M记忆卡+大功率电源+支架+10款游戏　1380元

PSII50006型　标配　1380元　　PSII50002型（银色限定版）　标配　1700元

PSII50001型　标配　1398元　　PSII50000型（限定版）　标配　1700元

X-BOX　X-BOX（恐龙危机）限定版　1698元　　X-BOX　绿光限定版　1700元

X-BOX　港版　1498元　　X-BOX　普通版　1450元

其他　NGC主机　1000元　　GBA-SP+防震包　798元

EYE TOY(特价)　260元　　PS one 主机　550元

GBA-LINK(ZIP)　128M/256M　298/498元　　EZ2 256m 650元

（本店可旧贴新业务，另售各类 限定主机及邮购送货上门业务，欢迎咨询）

服务承诺：2个月包换，1年保修，如假包换，高价回收各类主机

共和新路　汾西路　平顺路　★本店

地址.上海市闸北区汾西路720号（海尔专卖店对面）

邮编：200435　　公交线路：46, 95, 865, 110, 951, 206, 845, 912, 749

电话：021-56834218　　13386001190

联系人：陈利俊　　营业时间：9:00-21:00（全年无休）

上海市嘉乐电玩（宝山店）

地址：上海市泗塘新村虎林路202号　联系人：陈丽华

电话：021-66217519　13681622908

公交：95 110 916 118 46 726 728 53

山东次世代 GAME

电话：0531-2398069　013506410809

QQ.315103906　MSN gamecsd@163.com

E-mail gamecsd@163.com　邮编：250014

欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）

PS2、X-BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设

电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件

卡通DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务

地址：银座（赛博）数码广场1楼南厅3-150号

（山东济南市历下区解放路43号）

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取！

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

上海市黄浦区广西南路81号[illegible]店，距南京东路向北10米，电话 [illegible]，营业时间 10:30-18:30（年中无休），公交 01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区[illegible]号[illegible]店，电话 [illegible]，营业时间 10:00-20:30（年中无休），公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市普陀区 立名游戏 机经营部

我们有专业技师为您免费检测维修各类游戏机及配件，欢迎广大玩家携机就诊！

主机信息（我们坚持有开机画面、原厂封条、[illegible]）

特别推荐

PSII50001-50007型（绝不烧机）主机+原配手柄+AV线+110V大电源、送原装限定8M记忆卡+支架+10款游戏）　1350元

PSII55006主机+原配手柄+AV线+电源+正版碟 送原装限定8M记忆卡+支架+10款游戏）　1450元

PSII50000型限定版（纯白、粉红、黑透叁种）主机+原装手柄+AV线+电源+送正版碟+支架+10款游戏　1600元

PSII10000-18000型（翻新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏　800元

PSII30000型系列（翻新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏　900元

PSII39000型系列（翻新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏　1000元

XBOX港版主机/限定版主机+原配手柄+送5款游戏　1450/1700元

GBA-SP（红白限定版）+原装电池盖+原装电源 再送防震包一个）　780元

主机保修三个月！

PS7501 9002型+双手柄+Av线+原装记忆卡或金手指+电源+10款游戏　400元

DC主机+手柄+AV线+记忆卡+振动包+电源+10款游戏　450元

PSone 全套原配置 +10款游戏　500元　　GBA主机+充电器+电源　500元

GB彩机+充电器+电源　380元　　GB薄机+电源+音响　190元

SS主机+双手柄+电源+20款游戏　250元　　NGC主机全新行货 原配置　950元

本店任何一款主机，均赠送20-50元礼券，便宜与朋友共享！

本店特价贴换

旧GBA机换GBA-SP（全新行货）　仅贴360元

旧GB薄机/彩机换GBA（全新行货）　仅贴380/230元

旧PSII机换PSII50000系列（全新行货）　仅贴550元

旧PS、DC机/PSone机换PSII50000系列（全新行货）　仅贴1150/990元

欢迎各位玩友暑期来本店打工，感受一下经营游戏的乐趣！

邮购批发请与总店联系！

总店地址：上海市铜川路2016号A座

收款人：徐立敏　邮编：200333

业务咨询热线：021-52798344

投诉电话：13311180169

公交：950、706、105、743、852、516、827、807乘坐轻轨或浦东01专线（可在雪杨路站下，转乘743路高陵路站下）

本店　高　铜川路　（由此向西步行5分钟即到本店）　西　东

假一赔十　原装配置

GBA充值卡

GBA充值卡是厂家根据国内玩家的实际需要精心推出的一款可反复烧录的充值卡带，是专门为商家量身定做的支持多种目前流行的性能优越、价格低廉的烧录平台的充值卡带，采用硬件记忆方式，真正的全兼容。

以其稳定精良的质量、极高的性价比，投放市场以来深受广大玩家、商家的欢迎和推崇。

国内统一零售价　64M全兼容　50元

应商家及市场的渴求，采用硬件记忆系统全兼容的支持合卡的GBA充值卡128M合卡已经面市！

国内统一零售价　105元

玩家的惊喜，商家的无限商机。

一切让品质和价格来说话！

联系人：郑生　13343713670

南京风云电玩

电玩时尚，游戏精品，服务热情，真诚待客！

GBA充值卡 江苏总代理　　EZ POP大众卡 苏皖总代理

EZ FLASH EZFA 系列烧录卡 江苏总代理

广声影的游戏配件江苏总代理

主机特价

PS Ⅱ 50006/55006(GT4限定版)型主机＋原装震动手柄	1480元
PS Ⅱ 50007型主机＋原装震动手柄＋110v电源	1410元
PS Ⅱ 50001网络套装主机＋原装震动手柄＋网络套件＋上网盘＋正版游戏＋110v电源	1600元
PS Ⅱ 50009型主机＋原装震动手柄＋电源＋AV线	[illegible]元（送原版游戏一张）
XBOX最新光环绿光限定版主机＋原装手柄＋正版游戏《光环》＋阿拉丁直读	[illegible]元
全新PS ONE141型主机＋原振＋原装液晶屏＋电源＋AV线	[illegible]元（送原版碟一张）
XBOX港版／日版(送原装遥控器)＋原装手柄＋电源＋AV线＋正版碟＋直读	1600/1680元
GBA SP手掌机(美版)	[illegible]元
NGC主机(原配)	[illegible]元
PS Ⅱ原装EYE TOY PLAY摄像头	280元
XBOB网络套件	390元

★新店地址：福中数码港3楼310（新街口大洋百货旁）　6月28日正式开业

任天堂神游机　全国统一零售价：598元　送五款正版中文游戏＋

任天堂小神游GBA　全国统一零售价：580元　价值48元神游票一张

烧录卡特区

GBA充值卡单卡	64M/128M	50/100元
EZPOP大众卡单卡	64M/128M	60/120元
EZFA套装	128M/256M	360/510元
EWINFLASH套装	256M	490元
EZFLASH2套装	128M/256M	390/590元
火线LINK套装	64M/128M	140/195元
XG2FLASH套装	128M/256M	260/460元
XG2TURBO套装	256M/512M	490/790元

★凡在本店购买PS2主机、XBOX主机均保留一次性开机画面，原厂封条有质量问题，七天内包换，免费一年保修，终身维修！并为XBOX提供升级服务！

业精于专　　方显卓著

- 鼓楼店　中央路63号(鼓楼隧道北口，原五星娱乐城旁)　电话：025-83249216　联系人：李先生
- 鼓楼二店　中央路28号(市口腔医院与麦当劳中间)　电话：025-83612540　联系人：王先生
- 中央门店(批发部)　中央路401号(公交车站中央门南站旁)　电话：025-83421324　联系人：徐小姐
- 新街口店　福中数码港3楼310档(新街口大洋百货旁)　电话：025-85291976

24小时批发热线：[illegible]

维修部 售后服务中心｜中央路63号(鼓楼隧道北口，原五星娱乐城旁)　电话：025-83249216　联系人：陈先生
中央路401号(公交车站中央门南站旁)　电话：025-83421324　联系人：东先生

邮购部｜地址：南京市中央路401号风云电玩。收款人：陈强　邮编：210037
电话：025-85291976　13357826279　所有购物品均经检测后寄出。

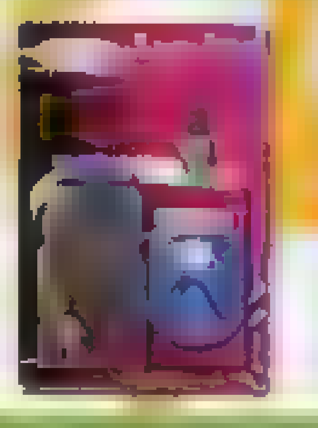
款到即发，一个月包换。邮费15元，保价另计。

EMS中国分区代理成立

深圳市深南中路赛格广场二楼2573柜台

电话：0755-83685371　联系人：农小姐

怡汛有限公司（EMS）是从事研发和生产电视游戏机及电脑周边产品的公司。公司经过十年来的不懈努力，在电视游戏界中以具有相当技术实力及生产规模而著称。



#0311（支援手制）PS2 无线转换器

#0206（支援记忆资料）PS2 USB 转换器

#0304 GBA小型数码相机

为能让国内的游戏迷们尽早尽快的享受到高科技电视游戏带来的快乐，我们力求把最新的技术和产品带入到国内市场。

请您提出宝贵的意见以使我们的产品更适合国内的游戏迷们需要；并热邀您的加盟，成为我们的代理商。

公司地址：香港九龙长沙湾道883号亿利工业中心208-211室
电话：(852)2748-7098　传真：(852)2387-9849
联系人：（国外）胡小姐　melody@hkems.com
（国内）温小姐　helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

上海P·K数码电玩专营店

上海豪康商贸

本店宗旨：追求更好的商品质量和完善的售后服务，给您带来上帝般的感觉。
本店承诺：产品绝不以次充好，以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。
主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

想买真正的全新机请到本店来　来就送车费！！！　谢谢光顾！

特推别荐　PSII55006型GT4纯白色限定版主机＋原装手柄＋AV线＋电源线＋10款精美游戏＋支架＋8M记忆卡（原厂封条，开机画面）　特价：1450元　绝无虚假

PSII50000型		1800元
PSII50001型	标配	1300元
PSII50006型	标配	1300元
PSII50007型	标配	1300元
新到一批特价PSII		999元
XBOX港版（白金限定版）		1800元
XBOX绿光限量版	标配	1500元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元
NGC美版		950元
NGC日版		1100元
NGC挚蛇限定版(全球限5000台)		2880元

NGC仙乐传说(套装机)	1900元
NGC阪神限定版	1600元
游戏精品	
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro 方向盘	1599元
EYE TOY 单体装（原装）	260元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
刀魂摇杆	130元
铁拳摇杆	130元
NGC可移动支架	330元

NGC、PSII、XBOX大量正版软件

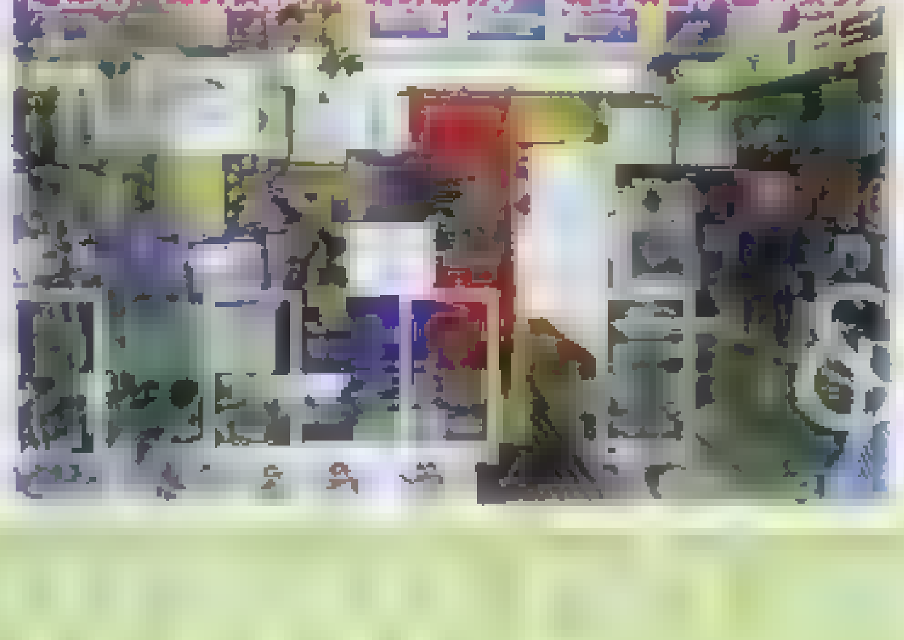
数量有限，欲购者请来电咨询！

SP全新机	800元
SP翻新机	750元
GBA全新机	580元
GBA翻新机	499元

好消息！SP可以换限定版外壳了！

为满足低价位消费者，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新。GBA最高回收价450元；SP最高回收价700元。（绝不压价）

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！



地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电　话：021－66288809
联系人：张杰　赵伟刚　邮编：200071
公　交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
营业时间：10：30－21：30

主机保修一年，终身维修！

上海 游戏2000

游戏2000 静安旗舰店
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路680号（近南京路、石门二路口）
邮编：200041 电话：021 62675 67 13002128661 收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962 持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）人车站到本店只需5分钟
营业时间：早10:00～晚8:30

游戏2000
邮编 200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021 64252807
联系人：李光中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）

游戏2000
地址：浦三路654号
电话：021 68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、338。

1 4 4 5元

①台PS II GT限定版主机
④样标准配置 振动手柄、支架、AV线、电源线。
④年主机保修、终身维修。
⑤份百万级大作任选。
原来就是这样便宜！

PSII 美塞亚2代 150元　PSII 美塞亚1.33B 350元　PSII NH7 150元　PSII 魔术5代 80元

主机（超特价）：
- PSII50006型(全套) 1380元
- PSII5000?型 全套 [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- PSONE主机+振动手柄+SONY原装显示器 1200元
- NGC 扎古机(全套) 2280元
- NGC 仙乐卡机(套装) 1730元
- NGC 普通版（个护带免费借盘） 1050元
- XB X 绿透 限定版 1550元
- [illegible]
- WS 水晶天鹅加强版主机 350元

PSII 超特价
- PSII 原装S端子 150元
- PSII GT纯白手柄 200元
- PSII 多罗记录卡 180元
- PSII GT+方向盘 1580元
- PSII 无线光枪 250元
- [illegible] 680元
- PSII 鬼武者2代 220元

- PSII 鬼武者打刀 800元
- PSII 鬼武者3代 370元
- PSII 太空战士X-2 350元
- PSII 燃烧战车(实体) 200元
- PSII 骇客帝国 180元
- PSII 樱花大战 150元
- PSII 机战α 280元
- PSII 刀魂摇杆 180元
- PSII 山脊赛车6代 180元
- PSII 生化维罗尼卡 250元
- PSII 三国无双 340元
- PSII 恶魔城(限定版) 650元
- PSII 铁拳20周年(限定) 650元
- PSII 机战MX 450元
- PSII EYE TOY 280元
- PSII 寂静岭 330元

NGC 超特价
- NGC PIKMIN2代 420元
- NGC 瓦里欧世界 370元
- NGC 高达战士的轨迹 330元
- NGC 梦幻之星记录卡 160元
- NGC 分解线 280元
- NGC S端子 180元
- NGC 251格记忆卡 140元

- NGC 遥控手柄 280元
- NGC 生化危机零 220元
- NGC 生化危机1代 420元
- NGC 生化危机2代 280元
- NGC 生化危机3代 280元
- NGC 生化危机收藏盘 1700元
- NGC 猴子球 150元
- NGC 猴子球2代 280元
- NGC 天使之翼 180元
- NGC 路易大冒险 280元
- NGC 大乱斗 380元
- NGC 星球大战 120元
- NGC 索尼克2 150元
- NGC VR射手 130元
- NGC RUNE 150元
- NGC PIKMIN 250元
- NGC 巨人 150元
- NGC 动物之森 230元
- NGC NBA 180元
- NGC 战斗封神 150元
- NGC 血腥咆哮 250元
- NGC CAPCOM VS SNK 180元
- NGC 沙滩排球 150元

- NGC 神机世界 200元
- NGC 梦幻之星1、2 360元
- NGC 迪士尼明星足球 180元
- NGC RAVE 280元
- NGC 马里奥聚会4 230元
- NGC 塞尔达传说 限定版 480元
- NGC NBA2003 180元
- NGC 桃太郎电铁 220元
- NGC 索尼克合集 280元
- NGC 永恒阿卡迪亚 280元
- NGC 实况6最终版 350元
- NGC 指环王双塔 460元
- NGC 刀魂II 350元
- NGC 银河战士 300元
- NGC 塞尔达风之杖 160元
- NGC PNO3 180元
- NGC 刀魂摇杆 250元
- NGC 红侍乔易加强版 290元
- NGC [illegible] 160元
- NGC [illegible] 400元
- NGC 仙乐传说 470元
- NGC 星际火狐 100元
- NGC 阳光玛利 330元

- NGC 红色风暴 100元
- NGC 永恒黑暗 180元
- NGC FF水晶编年史 360元
- NGC 生化危机维罗尼卡 280元
- NGC F-ZERO GX2 250元
- NGC 天外魔境 330元
- NGC 牧场物语 280元
- NGC 马里奥高尔夫 280元
- NGC 瓦里奥制造 230元
- NGC PSO3 梦幻之星3代 320元
- NGC 马里奥赛车 390元
- NGC 龙珠2 280元
- NGC 马里奥聚会5代 380元
- NGC 海贼E 240元
- NGC 塞尔达传说 四支剑 330元
- NGC 潜龙谍影 孪蛇 430元

XBOX 超特价
- XBOX DVD色差端子 260元
- XBOX 原装遥控器 230元
- XBOX 生或死3 130元
- XBOX 幻魔鬼武者2 140元
- XBOX HALO 180元

- XBOX 世嘉GT2002 150元
- XBOX 三国无双3代 330元
- XBOX 铁甲飞龙 350元
- XBOX 生或死沙滩排球 380元
- XBOX [illegible] 180元
- XBOX 铁骑(原装控制器) 1750元
- XBOX [illegible] 100元
- XBOX 燃烧战车 280元
- XBOX 分裂细胞 180元
- XBOX 刀魂II 300元
- XBOX 女神转生（限定版） 550元
- XBOX 恐龙危机3代 220元
- XBOX 骇客帝国 200元
- XBOX 武神之城 180元
- XBOX 零 180元
- XBOX 空中力量 150元
- XBOX 新歌舞伎 100元
- XBOX 寂静岭2 200元
- XBOX 御加自鬼讨伐绘卷 400元
- XBOX [illegible] 280元
- XBOX 大都会赛车2代中文版 180元
- XBOX 忍者龙剑传（日版） 350元
- XBOX 生或死网络版 380元

- XBOX 铁骑大战（专用控制器同捆版） 1650元

GBA-SP 超特价
- GBA-SP 我的太阳主机
- GBA-SP 红白机 周年主机(日)
- GBA-SP 火焰红主机
- GBA-SP 树叶绿主机
- EZFA 256M 480元
- EZ-FLASH2代 256M 450元
- LINK 256M 480元
- GBA-SP 电视接收器 200元
- GBA-SP AV接收器 80元
- GBA-SP 电影卡 80元

玩具
- 火影忍者扭蛋1代 全套6样 150元
- 火影忍者扭蛋2代 全套6样 160元
- 圣斗士全套 150元
- 高达(全套) 150元
- 哈罗3代带遥控器 450元
- 另提供大量原装钥匙扣、手机链。

★ 本公司大量收购GBA主机和GBC主机、SP主机等等，收购价400元左右，看成色而定。 ★ 提供PSII主机无需改装就可玩的游戏盘。

凡在本店购买主机（赠品除外）车费报销50元。三月包换 终身维修！

鉴于市场上大量PS2/XBOX主机烧机的问题，凡在本店购买PS2、XBOX主机，均赠送价值100元的防烧机芯片一块（免费安装）。

专业批发各类主机并办理邮购业务

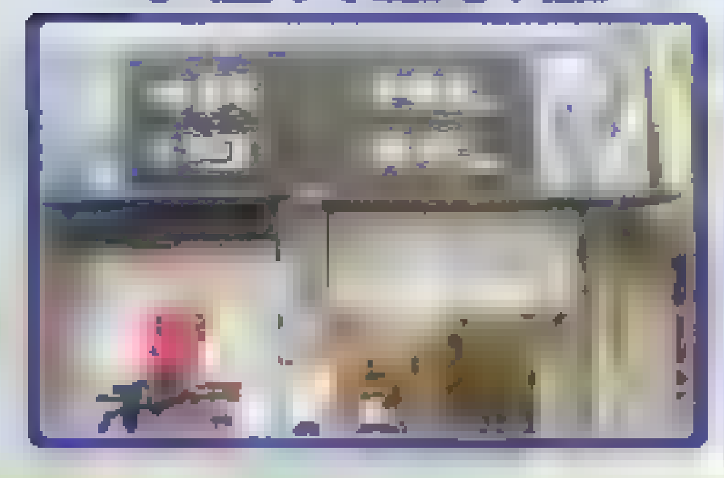
PS2
PS2 50007主机全新+原装振动手柄+防烧IC+原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张 1400元
PS2 18000/30000主机（翻新机）+原装振动手柄+防烧IC+原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张 1100元

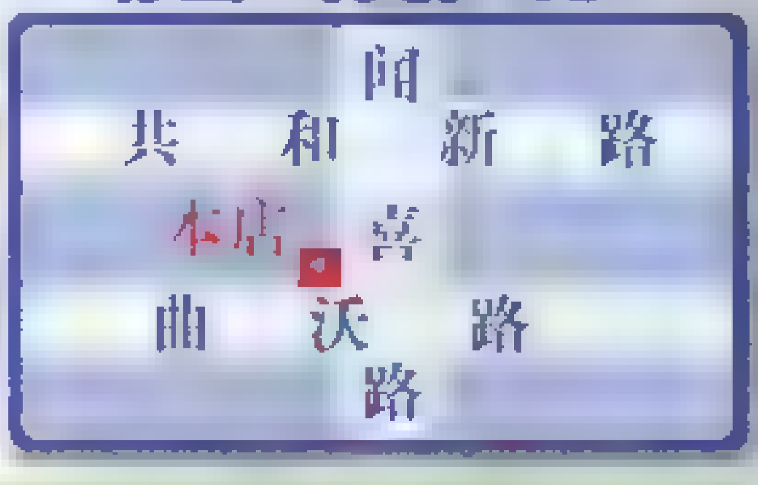
XBOX
XBOX主机全套 主机+原装振动手柄+AV线+防烧IC+大功率电源+游戏10张 1500元

烧录卡
最新烧录器+烧录卡 XG2T SP使用超过7小时 特价489元
GBALINK 128M/256M 340/480元
EZ FLASH 1代 128M/2代 256M 350/620元
烧录尖兵 可兼容市面所有烧录卡 128M/256M 320/480元

为照顾资金不充裕的玩友，推出主机贴换业务
旧PS2换PS2-5000X 580元
旧PS 换PS2-5000X 980元
旧GBA换SP 380元

本店大量供应DVD动画 特价5元





地址：上海市闸北区闸喜路1078号
公交线路：46、95、845、916、206、110
联系人：张良 营业时间：10:00—21:00
联系电话：021-66248408 13918106851
邮编：200435 邮购24小时到货

本月特价

欢迎光临网上商城：WWW.gameclub-sh.com 注册即可享受会员价
QQ：154575435 交行：405512 2511 3110109 招行：002119449561 工行：1001042301104629210

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇(原盛记)

汇款地址:虹口店(总店):上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面(提篮桥)
(可乘路线:37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
收款人:王雷 手机:13901790511 邮编:200082 电话/传真:021-65358097

虹口店:四川北路188号 弘基假日广场
底楼5A203(春天百货对面)
电 话:021-63077219

PS Ⅱ 主机(50000型普通版 标配)	1650/30
PS Ⅱ 主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)标配	2400/30
PS Ⅱ 主机(50000型 粉红限定版)	1900/30
PS Ⅱ 主机(50001型 全套)	1280/30
PS Ⅱ 主机(50002型银色限定版 双原柄)	1680/30
PS Ⅱ 主机(50006型 全套)	1300/30
PS Ⅱ 主机(50007型 全套)	1250/30
PS Ⅱ 主机(50000型 银白色)丝缎绸	1950/30
PS Ⅱ 机动战士高达限定版主机	2980/30
PSX(5000型)	6550/30
PS Ⅱ 主机(55006型 GT4白色限定版)	1450/30
PS Ⅱ 主机(39001型)中古机全套	1180/30

本店主机均有一次性开机画面,原装封条一机一号!

广大新老用户,购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的,请来电咨询!

现场修理 立等可取!

玩具品种繁多:如火影忍者1、2、3代,樱花大战1、2、3、4代,七龙珠,圣斗士星矢,天诛,星之海洋,我的女神,电脑战机,骇客帝国,仙乐传说,海贼王,超时空要塞,北斗神拳,街霸,欢迎来到茶餐厅,纯情房东俏房客,头文字D,高达,一骑当先,SD高达SEED,太空战士,变形金刚0至13号,终极者T2,机器人等等。详情请光顾本店。

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

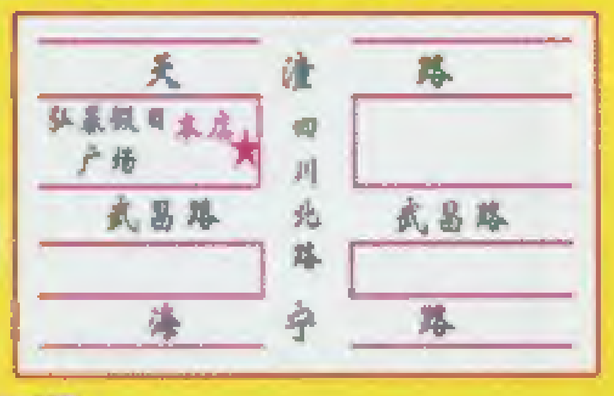
凡购买PS2主机者,送防尘罩、支架或游戏人物钥匙圈。

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多,请来电咨询!

NGC主机 日版带底座	1580/30	NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版(已改)	1030/30	XBOX普通版(全套)	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30	GBA主机	490/10
GBA-SP主机(全套)	780/30	PSone主机(全套)	550/10
GBA-SP红白机(限定版)	850/30		

卡西欧手表 350~680元 780~1250元

各个档次不同,型号不同;潜水深度500米~1500米,液光型、太阳能型,应有尽有。卡西欧手表品种繁多,请致电!



四川北路虹口店可乘公交车如下:21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。

以诚为本 上海游戏风暴专营店 以诚交友

(原上海浦东游戏风暴)

追求主机质量是我们经营的宗旨,您想买到价廉物美的主机,请来上海游戏风暴和加盟店。本店所售主机均有一次性开机画面!

高价(现金)回收各类主机及GB、GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)

PS Ⅱ 50006型+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏
特别推荐(绝无虚价) ¥1300元

主机类(专业批发各类主机并办理邮购业务,买主机送会员卡!)

PSII50002型(银色限定版)	1700元
PSII50002型(蓝透明版)	1650元
PSII55006型(GT4陶白色限定版)	1380元
PSII50001型(普通版)	1300元
PSII50002型(普通版)	1400元
PSII50007型(普通版)	1300元
XBOX 绿色限定版	1650元
XBOX 光环限定版	1700元
XBOX 港版	1500元
XBOX 美版	1500元
XBOX 日版	1500元
NGC 仙乐主机(套装)	1750元
NGC 普通版	1050元

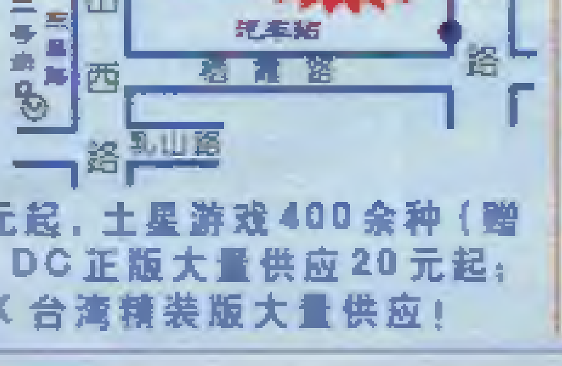
DC	400元
PS	350元
PSone	520元
SS	250元
GBA-SP(翻新/全新)	760/820元
GBA	480元
GBC	380元
GBA Link 128M/256M	360/490元
XG Flash2(Turbo.link) 256M/512M	490/795元
EZ Flash Ⅰ代 128M	360元
EZ Flash 2代 256M	640元
EZ-FA	550元

大量供应各大主机周边配件及发烧线 PS2原装摄像头280元 PS2原装光头300元 PSone原装光头150元

我们太需要GBA,GBA-SP,您有吗?GBA最高收购价:450元,GBA-SP最高收购价:700元

★上海游戏风暴总店

地址:上海市浦东大道276号 邮编:200120
公交线:公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车(地铁2号线东昌路2号出口)
电 话:021-68871441 58889005
监督电话:13002158782 联系人:忻富顺
营业时间:9:30-20:00 全年无休

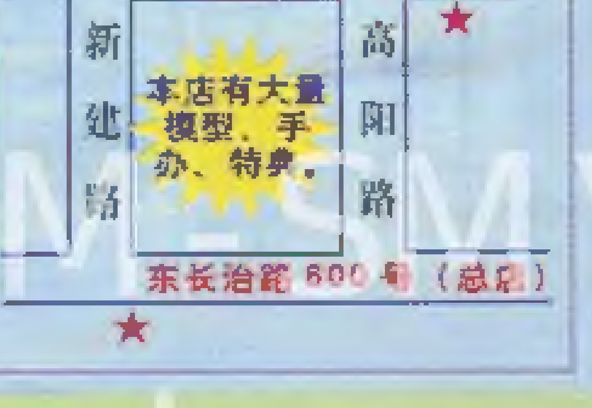


GBA游戏30元起,土星游戏400余种(赠送目录壹份),DC正版大量供应20元起;PSII、XBOX台湾精装版大量供应!

★上海玩矗俱乐部(加盟店)

本店有大量各类限定版主机

地址:上海市虹口区东长治路600号(总店)上海市虹口区唐山路309号(分店)
邮编:200082
公交:25、37、13、922、47、22
电话:021-65122770(总店)
手机:13501746546
021-65469522(分店)
传真:021-65122770
营业时间:9:30-22:30 联系人:陈建东



www.plumbook.cn

宏龙GAME

专业游戏贩售店 您可以放心的商店！

GAMEBOY ADVANCE SP ¥.750

¥.1020 GAMECUBE

暑假优惠中……

¥.1420 PLAYSTATION2

¥.1480 XBOX

另有N多配件、正版片，欢迎垂询！

【中山公园店隆重开张】 九折优惠

长宁路890号中山公园玫瑰坊B1-72 TEL:52415721

地铁2号、轻轨、公交825、737、316、54、949、922、941、765均可到达

总店

北 浙江南路 本店 淮海路 人民路

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店

北 鲁班路 斜土路 打浦路 本店

分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
交通：253\36\780\781\96\17\43
TEL:021-63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

分店

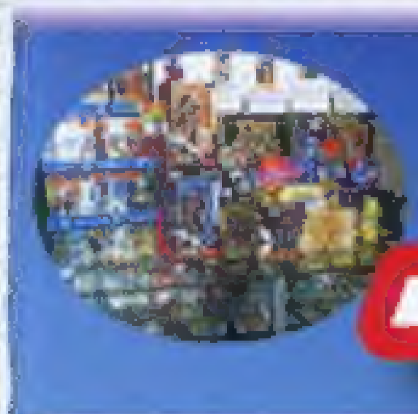
制造局路 徽宁路 西藏南路 本店 斜土东路

分店地址：上海市黄浦区徽宁路704号
交通：89\96\18\23\715\大桥二线\969
TEL:63668375
店长：鲍晓凤
邮编：200002

加盟店

永吉路 双阳路 本店 华联超市 控江路

NEW
加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
店长：奇奇
邮编：200002



上海游戏机地

邮购地址： 主机邮费30元（快件），正版15元（快件）
卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）.
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正碟游戏！

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

主机特价区

购PSII主机，赠正版游戏！

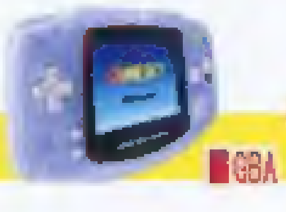
PSII39001型（全套）	1180元	PSII50000型（全套）	1680元
PSII50001-50007型（全套）	1280元	PSII50000型（限定版）	1880元
PSII55006型GT4白色限定版	1380元	PSII50000型（带硬盘）	2400元

EYE TOY 原装摄像头+2款游戏 ¥280

GAMECUBE 全新 ¥1080 翻新 ¥880

¥1580 XBOX

¥399 WSC水晶天蓝



GBA ¥480

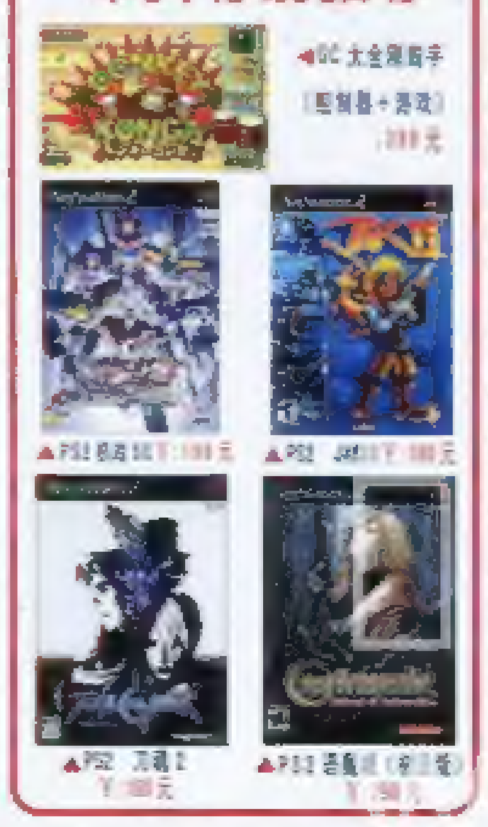
GAMEBOY ADVANCE SP ¥800

任天堂-神游机主机+专用游戏卡壹枚（内含5个全中文游戏） ¥598

（全新）正版游戏特价区（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

PS22000赛车	88元	PS2尸人（中文版）	298元	PS2第2次机战α（限定版）	499元	GC生化危机1送59记忆卡	430元
PS2hack3侵食污染	98元	PS2荒野兵器F	350元	PS2勇者斗恶龙V	530元	GC仙乐传说	480元
PS2阿尔戈斯战士（完全中文版）	98元	PS2极品飞车-地下狂飙	350元	PS2半熟英雄VS 3D（限定版）	580元	XB DOA3（日版）	98元
PS2 GT4（中文版）	150元	PS2索尼克英雄	350元	GC口袋妖怪	150元	XB空中力量2	156元
PS2风之少年2	180元	PS2指环王（中文）	350元	GC世嘉街头足球	160元	XB幻魔鬼武者	156元
PS2决战2	180元	PS2樱大战物语	358元	GC哥斯拉大乱斗	180元	XB光环	198元
PS2 Vr战士4进化	198元	PS2鬼武者3	358元	GC口袋妖怪限定版	198元	XB御伽	198元
PS2山脊赛车进化	198元	PS2FFX-2	358元	GC战斗封神	198元	XB飞龙	278元
PS2合金装备2-实体	198元	PS2前线任务4	380元	GC生化危机0送59记忆卡	290元	XB都市疯狂赛车3	290元
PS2鬼武者2	258元	PS2装甲核心 NEXUS	380元	GC马莉聚会4	230元	XB红海	299元
PS2忍（特典版）	268元	PS2大众高尔夫4	380元	GC明星马里奥	298元	XB忍者龙剑传	338元
PS2回声之夜	280元	PS2 3D高达 G-SEED	398元	GC银河战士	298元	XB虚幻II	350元
PS2影之塔	280元	PS2 FFX-2国际版	398元	GC环玛莉	298元	XB波斯王子	350元
PS2鬼泣2	280元	PS2机动战士高达Z	398元	GC天外魔境2送DVD特典	298元	XB真女神转生NINE（超豪华限定版）	488元
PS2真三国无双3帝国	298元	PS2异度传说-Reloaded	398元	GC海贼王烈大的越斗3	298元	GBA恶魔城-晓月圆舞曲	280元
PS2高达-相遇在宇宙	298元	PS2星海传说3-导演剪辑版	398元	GC牧场物语	298元	GBA洛克人D	290元
PS2樱大战初回限定版	298元	PS2高达战记	398元	GC永恒阿尔卡迪亚	298元	GBA封印之剑	280元
PS2真三国无双3-猛将传	298元	PS2真三国无双3	398元	GC PSO III卡片革命	298元	GBA烈火之剑	290元
PS2半熟英雄VS 3D	298元	PS2零红蝶（日版）	398元	GC马里奥高尔夫	298元	GBA我们的太阳	330元
PS2实况7	298元	PS2梦幻骑士4	398元	GC RUNE II	298元	GBA圣剑传说	360元
PS2无赖传	298元	PS2实况7国际版	430元	GC F-ZERO GX	298元	DC莎木（完全版）	128元
PS2机战IMPACT	298元	PS2战国无双	430元	GC萨尔达-四之剑	338元	DC莎木I	158元
PS2 CYS2	298元	PS2影之心2	480元	GC最终幻想	380元	DC莎木II（限定版）	288元
PS2武刃街	298元	PS2龙珠Z2	480元	GC马里奥聚会5	398元	DC街霸三度冲击	290元
PS2女忍者（中文版）	298元	PS2FFX初回日版	488元	GC马里奥赛车	398元	WSC游戏	80元起

本月特别推荐



◀GC大金刚鼓手（鼓制器+游戏） 398元

近期新货区

PS2机战MX	550元
PS2寂静岭4	430元
PS2异度传说II	430元
PS2侍魂零	430元
PS2创造球会4	450元
PS2横行霸道-罪恶都市	480元
XB天诛3回巡之章	350元
XB微软拉力2	350元
XB分裂细胞潘多拉明日	350元
GC高达-战士的轨迹	380元
GC合金装备孪蛇	430元
GC pikmin 2	430元

玩具货仓 TOY MART

本玩具店7月将乔迁新址，请广大玩家密切留意！
垂询电话：021-53063358

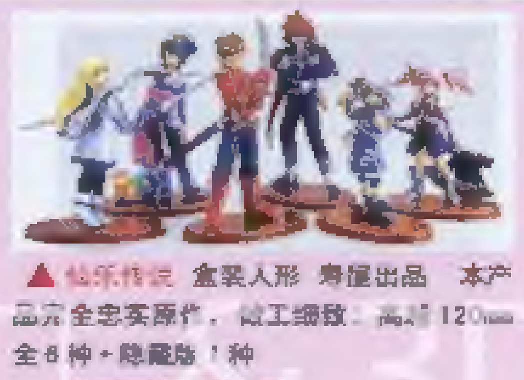
▶最终幻想 盒装人形1代 寿屋出品 横跨系列四部作品的超人气角色集结！高120mm 全6种+隐藏版1种 全套彩色售价：488元
单个彩色售价：88元 单个银色售价：48元

▶CAPCOM女性收集系列人形-莫莉卡 YAMATO出品 高约200mm PVC材质，附带专属底台 特惠售价：288元

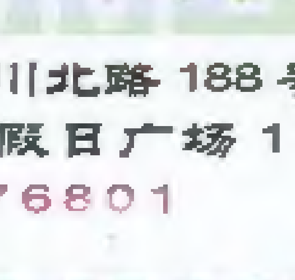
◀机动战士高达SEED女主角集第2代 BANDAI出品 高度150mm左右 全4种+隐藏版1种
售价：258元 不含隐藏版 售价：198元

◀圣斗士星矢天界篇序奏登场 BANDAI出品 高度120mm左右 海皇波塞冬登场 全6种 全套售价：98元

▶SUNRISE想象人形4代拼图 BANDAI出品 全5种 售价：138元



▲仙乐传说 盒装人形 寿屋出品 本产品完全忠实原作，做工细致，高约120mm 全6种+隐藏版1种 全套售价：368元



◀龙珠Z4 人造人间篇 BANDAI出品 全8种 全套售价：124元

新址：上海市虹口区四川北路188号（近天潼路）弘基假日广场1楼4A405
查询电话：021-63076801

■ 继《生化危机全书》、《潜龙谍影 历史》之后，UCG又一深情奉献！

相约6月下旬……

FINAL FANTASY
最终幻想 编年史

17年风雨聚于一册

历代人物、剧情、系统、世界观详细解说，让您进一步走近《最终幻想》的世界。

创造《最终幻想》的人们

想知道那些围绕在《最终幻想》周围的相关人们是如何与她结下了不解之缘的吗？一切将在《最终幻想 编年史》中找到答案。

构成《最终幻想》的奇幻元素

魔法、召唤兽、神话，让您了解隐藏在游戏之外的秘密。

你所不知道的《最终幻想》

收录大量开发秘闻、访谈以及珍贵原画。

128页16开精装特辑
＋豪华特典DVD＋至高享受音乐CD

《最终幻想 博物馆》精彩DVD

给您带来强烈的视觉冲击，包罗万象的大量历代资料、罕见原画、系列全召唤兽、最强特技、深情MV，一切尽在《最终幻想 博物馆》。

《最终幻想 幻之叶》深情CD

让您领略《最终幻想》世界美妙动听的声乐，让您体会不一样的感动。收录精彩乐曲，给您全新感受！

采用独特精美的包装 呈现RPG之王的迷人风采